PS one PS2

VIENINTELIS LIETUVIŠKAS ŽURNALAS APIE POPULIARIAUSIUS VIDEOŽAIDIMUS

VA VISKAS APIE PlayStation

Nr. 03/2003
Kaina 5,30 Lt
Kaina 4,90 Lt prenumeratoriams

SLY RACOON
DEVIL MAY CRY 2
THE MARK OF KRI
SPLINTER CELL
SUMMONER 2
FF ORIGINS
THPS 4

9 771392 953014 03

playstation@oho.balt.net irc: # va_playstation

Turinys

REDAKCIJA 004

NAUJIENOS 004

BOTTOM 008

TEMA 009

SLY COOPER

VA IŠ DIRBTUVIŲ 014

THE MARK OF KRI
DEVIL MAY CRY 2
METAL GEAR SOLID: SUBSTANCE
SPLINTER CELL
RUN LIKE HELL
FINAL FANTASY ORIGINS
MOTOGP 3
WAR OF THE MONSTERS

PS 2 APŽVALGA 022

PAC MAN WORLD 2
CASPER: SPIRIT DIMENSIONS
CLUBWORLD (EJAY)
RATCHET AND CLANK
SUMMONER 2
TONY HAWK'S PRO SKATER 4

PSONE APŽVALGA 038

DANCING STAGE PARTY EDITION
DEMOLITION RACER
STUART LITTLE 2

GAME CUBE APŽVALGA 048

ETERNAL DARKNESS: SANITY'S REQUIEM

GAME BOY ADVANCE 050

CRASH BANDICOOT: THE HUGE ADVENTURE

GAME PAUSED 052

Redakcijos nuomonė nebūtinai sutampa su tekstų autorių nuomone.
Bet jų žodžiuose yra tiesos.

Vyr. redaktorius	Linas Krapavickas
Redaktorius	Artūras Rumiancevas
Stilistė	Irma Sadauskaitė
Dizaineris–maketuotojas	Ričardas Jaščemskas

Redakcija: Žydrūnas Kliševičius, Edmundas Valaitis, Kristina Dembinskaitė, Aurelija Pociūtė, Jurgita Martikaitienė, Liutauras Šmatavičius, Henrikas Kirnisenka, Erikas Ovčarenko, Aidas Gelžinis, Paulius Strazdas, Aimis Kasparavičius, Žygimantas Kudirka, Arijus Žakas.

Žurnalą leidžia UAB „InDiza".
ISSN 1392-9534
Spausdino Į „Petro ofsetas"
(Žalgirio 90, LT-2000 Vilnius).
Tel.: (5) 273 33 47.
Užs. Nr. 68.
Redakcijos tel.: (37) 763 203,
faks.: (37) 764 995.

Dėl reklamos žurnale kreiptis į firmą „SKY DOT",
tel.: +370 5 2338048,
faks.: +370 5 2338043.
El. paštas: skydot@skydot.lt

Jis nusipirko GERĄ žaidimą...

...nes turėjo VA PlayStation.
Mes visada TAU pasakysim,
kuris žaidimas yra GERAS.

Prenumeruok VA PlayStation visuose Lietuvos pašto skyriuose, ir visada rasi tuos žaidimus, kurių Tau reikia!!!

Sveiki!

Trumpasis vasaris neužtruko prabėgti, ir štai dabar, rašydamas šias eilutes, pro langą grožiuosi pavasarinėmis sniego pusnimis. Smagu ir keista. Keista tai, kad dažniausiai redakcijos žodis prasideda nuo kalbų apie orą arba metų laikus. Keista ir tai, kad per televiziją vidury baltos dienos rodo sniege miegančius, išsekusius Lietuvos „geimerius"... Situacija išties liūdnoka, mat vieno gal ir ne visai rimto televizijos reportažo metu vaikinas guodėsi, kad neturi draugės, pinigų ir išsilavinimo. Ir nekeista... Tuo pat metu vaikinas dar ir gyrėsi savo rekordais. Suprantate, jis tiek ir tiek parų išsėdėjo prakaitu dvokiančioj kompiuterinėj, nevalgęs, nemiegojęs, o tik kaldamas CS ar ką ten tie PC'šnikai žaidžia. Aš nuoširdžiai tikiuosi, kad mūsų žurnalo skaitytojų tarpe nėra žmonių, aukojančių sveikatą, tėvų ir artimųjų pasitikėjimą, draugus, mokslus, darbą ir t.t. vardan dar vienos bemiegės nakties įsikniaubus į valdymo pultelį. Labai norisi sušukti: MIELIEJI, ŽAISKIME KULTŪRINGAI!!! Kad mūsų seneliai ir senelės nemanytų, jog kompiuterinis žaidimas — tai „velnio išmyslas", kad nesusigaudantiems įrodytume, jog žaidimas yra šiuolaikinio meno rūšis ir neatsiejama mūsų pasaulio dalis, kad konsolė ne kenksminga, o naudinga, kad tėvai nekeiksnotų tos dienos, kai savo vaikams nupirko konsolę, o šie nustojo valgyti, miegoti, užmetė mokslus, vienu žodžiu, už gerą atlygino bloguoju... Taip, aš sutinku, kad „geimingo" kultūra Lietuvoje dar merdi. Tačiau pažvelkite, savo šalyje mes jau turime nors dar mažučius ir gležnučius, bet jau rimtus žaidimų GBA sistemai kūrėjus. Esu tikras, kad jei jie kovos dėl savo vietos po saule, mes dar išvysime ir jų žaidimą PS2 konsolei, o galbūt kada nors jų žaidimo paveiksliukai puikuosis ant pasaulinio masto žurnalų viršelių, ir mes skaitysim apie niekam nežinomą komandą iš Lietuvos. Be kūrėjų mes turime ir oficialius kelių stipriausių pasaulio leidėjų atstovus, ir gan aukšto lygio kompiuterinių prekių parduotuves. Pasaulis keičiasi, mielieji, ir ta proga labai norėtųsi paskatinti jus parašyti mums laišką apie tai, kaip jūs įsivaizduojate „geimingo" kultūrą, kokius jūs įsivaizduojate Lietuviškus „geimerius", kokie jie turi būti, ir ko mums visiems trūksta iki pilnos laimės. Gali būti, kad prasidėjus diskusijoms, prasidės ir darbai. Tiesa, kažkam šios eilutės gali sukelti juoką, atseit jau senai visi žino, kas yra konsolė, kad ji nekenksminga ir t.t. Tačiau aš jūs užtikrinu, kad taip nėra. Mūsų Lietuvėlėj, iš tiesų, yra daug žmonių, bijančių to, ko nepažįsta, ir pasiryžusių ginti savo neišprusimą iki paskutinio kraujo lašo, o susiformavęs pelės ir monitoriaus kultas smaugia konsoles. Užsienyje gi apstu panašių pavyzdžių, tačiau visgi ten viskas kiek aukštesniame lygyje (na, gal išskyrus Graikiją :-)). Metas laužyti sienas, brangieji, kurias patys ir pastatėme. Juk dėl neigiamo aplinkinių požiūrio į žaidimus dažniausiai kalti patys žaidėjai... Žaiskime kultūringai ir nepamirškime, kad žaidimai tėra mus supančio pasaulio papildinys, o ne pakaitalas...

Su gilia pagarba,
visada jūsų Artojas

P.S „Galime manyti, kad ragindamas jus parašyti laišką, paskelbiau naują VA PlayStation konkursą. Įdomiausiai (nebūtinai teisingiausiai ar protingiausiai) pasisakiusius kuo nors apdovanosime, gerai apdovanosime :-).

P.S² „Visas mūsų žemdirbių ir šiaip prijaučiančiųjų kolektyvas sveikina visas moteris (žaidžiančias ir nebūtinai :-)) su praėjusia švente...

Žaidimų industrija 10 % didesnė

NPD Group pateikė metinį žaidimų pramonės reportažą, kuriame susumuoti techninės ir programinės įrangos praėjusių metų pardavimai Šiaurės Amerikoje. Nepaisant kai kurių niūrių analitikų pranašysčių, 2002–ieji buvo labai sėkmingi metai. Videožaidimų pramonė pasiekė rekordinius pardavimus už 10,3 milijardo JAV dolerių, o tai 10 procentų daugiau nei 2001–aisiais.

Pagal NPD skaičius, 2002 metais žaidėjai pagaliau pradėjo pirkti žaidimus vienai iš trijų naujų konsolių. Žaidimų pardavimai padidėjo 21 procentu, juos smarkiai paskatino GTA Vice City, Madden NFL ir netgi GTA III (šis žaidimas tiesiog nesustoja) populiarumas. Techninės įrangos pardavimai krito 4 procentais, tačiau vienetų skaičius padidėjo 10 procentų — didelės nuolaidos priviliojo pirkėjus.

„2003–aisiais videožaidimų industrija turėtų tikėtis, kad techninės įrangos pardavimų vienetų didėjimas aplenks pinigų augimą, — teigė NPD vyresnysis vadovas Ričardas Ovas. — Piniginė vertė šiais metais kovos dėl tolimesnio augimo. Pagrinde augs programinės įrangos pardavimai, pasipelnantys iš jau parduotos technikos".

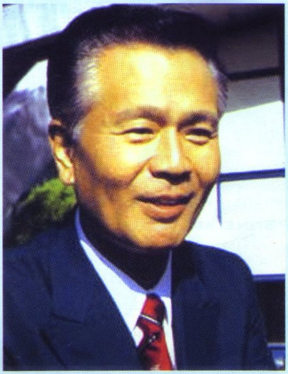
2002 m. parduodamų videožaidimų NPD Top 10

Grand Theft Auto: Vice City
Grand Theft Auto III
Madden NFL 2003
Super Mario Advance 2
Gran Turismo 3 A-spec
Medal of Honor: Frontline
Spider-Man
Kingdom Hearts
Halo
Super Mario Sunshine

Apdovanotas Gunpei Yokoi

Tarptautinė žaidimų kūrėjų asociacija (IDGA) pranešė, kad Game Boy kūrėjas Gunpei Yokoi bus pagerbtas Gyvenimo Pasiekimo apdovanojimu per Game Developers Choice Awards. Praėjusių metų laureatas Yuji Naka įteiks apdovanojimą Yokoi šeimai.

Gunpei Yokoi buvo pagrindinė originaliojo Game Boy kūrimo jėga bei dirbo su tokiomis Nintendo žaidimų serijomis kaip Donkey Kong, Mario Bros. ir Metroid. Yokoi iš Nintendo išėjo 1996 metais, tačiau po metų tragiškai žuvo autoavarijoje.



Sega siekia EA pinigų

Japonų laikraštis Nihon Kezai Shimbun pranešė apie naują Sega finansinės ateities gerinimą. Teigiama, kad Sega derasi su Electronic Arts. Detalės dar nėra aiškios, tačiau sutartimi siekiama, kad EA suteiktų pinigų naujai Sega ir Samy kompanijai ir nusipirktų 22 % Sega akcijų. Rezultate EA turėtų priėjimą prie Sega platinimo patirties kūrimo fronto. Reportaže spekuliuojama, kad Electronic Arts gali prisidėti prie susijungimo su Sega, jei planuotos jungtuvės su Sammy užsidels ar neįvyks.

Jungsis Sega ir Sammy

Dvi didžiausios ir garsiausios japonų žaidimo kompanijos Sega ir Sammy ruošiasi jungtis. Naujas žingsnis Sammy suteiks daug tvirtesnę poziciją žadimų leidybos pramonėje, o Sega neabejotinai pasipelnys iš Sammy pinigų.

Sammy yra populiariųjų pachiko arkadinių žaidimų kūrėja Japonijoje, tačiau kitur beveik nepaliko jokios žymės, išskyrus Guilty Gear muštynių seriją. Dabar tai gali pasikeisti.

Mirra teisiasi su Acclaim

Dave Mirra padavė kompaniją Acclaim į teismą teigdamas, kad leidėjas neteisingai panaudojo jo įvaizdį ir vardą reklamuodamas BMX XXX žaidimą.

Ieškinyje sportininkas reikalauja 21 milijono JAV dolerių žalos atlyginimo ir siekia nebeleisti Acclaim naudoti jo įvaizdžio tolesnėje žaidimo reklamoje. Kompanija kaltinama sutarties nesilaikymu, klaidinga reklama ir skverbimusi į privatų gyvenimą.

Įvykiai, susiję su BMX XXX žaidimu, labai įtempti. Pradžioje tai turėjo būti dar vienas Dave Mirra serijos žaidimas, ir Mirra su tuo sutiko. Jis manė, kad žaidime bus panaudotas humoristinis, suaugusiems skirtas turinys, tačiau su tuo, ką kūrėjai įdėjo į žaidimą, sportininkas nenorėjo taikytis ir reikalavo, kad pornografinė medžiaga būtų išimta. Žaidimo pardavimai buvo daug mažesni nei tikėtasi, nes daugelis pardavėjų atsisakė jį pardavinėti.

Acclaim savo ruožtu teigia, kad jie ruošiasi kovoti šiame ginče, o teismą pavadino „nepagristu".

Driver didžiajame ekrane

Infogrames pranešė pardavusi savo Driver serijos filmo ir TV teises Constantin Films kompanijai, nors patį filmą kurs Impact Pictures studija. Driver yra geriausiai parduodamas Infogrames žaidimas, surinkęs jau 12 milijonų tiražą. „Tai puiki galimybė iš ypač kieto žaidimo herojaus Tanerio sukurti įsimenantį kino personažą, — teigė filmo prodiuseris Džeremis Boltas. — Su Taneriu ir Tobias Džonsu galime sukurti du įtikinamus ir portretinius veiksmo filmo herojus".

Pati kompanija šiuo metu dirba prie trečiojo Driver žaidimo, toliau pasakojančio apie slaptą policijos pareigūną Tanerį.

Nintendo sučiumpa piratus

Nintendo of America pranešė, kad neseniai buvo įvykdyti trys sėkmingi antipiratiniai reidai Kinijoje. Šių operacijų metu konfiskuota daugiau nei 300 000 piratinės produkcijos vienetų bei komponentų kurti neoficialiems įrengimams. Kompanija teigia, kad dėl piratavimo kasmet praranda daugiau nei 650 milijonų JAV dolerių.

„*Nintendo* dar niekad nesielgė taip agresyviai gindama savo firmos ženklą ir intelektualinę nuosavybę, o Kinija ir šiais metais gali tikėtis didžiausio mūsų dėmesio", — teigė *Nintendo of America* antipiratavimo direktorė Džodi Doherty.

Iki dabar antipiratinė *Nintendo* kampanija koncentravosi į *on-line* perpardavinėtoją Lik Sang, kuris, kaip pranešama, pardavė įrengimus, leidžiančius vartotojams kopijuoti *Nintendo Game Boy Advance* žaidimus. Kiti sėkmingi reidai vykdyti Meksikoje ir Paragvajuje.

Square gerbėjai imasi veiksmų

Viena kovinga vokiečių organizacija ruošiasi šturmuoti Square vartus ir tamsiems Japonijos giganto valdovams pristatyti on-line peticiją. Peticija „reikalauja, kad Squaresoft pagerintų savo strategiją, leisdami žaidimus Europos rinkai", ir prašo geresnių vertimų, 60 Mhz dažnio, ankstesnių išleidimo datų ir netgi kai kurių su žaidimais susijusių prekių, kuriomis japonai nuolat džiaugiasi.

Vienas iš aktyvistų taip komentuoja šį bandymą: „Square jau ilgai Europai leidžia menkavertėias savo japoniškų žaidimų versijas, nes žino, kad mes jas pirksime, kad ir kokios formos žaidimai bebūtų. Tačiau jau pats laikas Square nustoti išnaudoti savo gerbėjus ir pradėti elgtis atsakingiau".

Ši peticija aiškiai rimta, ji jau surinko virš 5000 parašų, ir ją vis pildo nepatenkinti europiečiai. Jei norite pridėti savo balsą, eikite čia: http://www.petitiononline.com/sq2002eu/petition.html

Paskelbti 2002 AIAS apdovanojimų laimėtojai

Interaktyviųjų menų ir mokslų akademija (AIAS) paskelbė 2002 Interaktyvių Pasiekimų (Interactive Achievements) apdovanojimų laimėtojus (praėjusiame VA numeryje rašėme apie apdovanojimų finalistus). Analogiški muzikiniams Grammy ar kino pramonės Oskarams, Interactive Achievements apdovanojimai pripažista geriausius kompiuterinius ir video žaidimus.

Didžiausi konsolių laimėtojai: Nintendo Animal Crossing, surinkęs 3 apdovanojimus, MOH: Frontline ir Sly Racoon, gavę po du prizus, ir Splinter Cell, laimėjęs geriausiojo vardą. Šlovės apdovanojimą gavo Virtua Fighter serijos ir kitų puikių žaidimų kūrėjas Yu Suzuki.

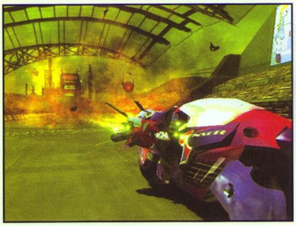
Apdovanojimai:

Hall of Fame — Yu Suzuki
Konsolių metų žaidimas — Tom Clancy's Splinter Cell
Konsolių veiksmo / nuotykių metų žaidimas — Grand Theft Auto: Vice City
Konsolių pirmojo asmens metų žaidimas — Metroid Prime
Konsolių platforminis metų žaidimas — Ratchet & Clank
Konsolių RPG metų žaidimas — Animal Crossing
Konsolių sporto metų žaidimas — Madden NFL 2003
Konsolių lenktynių metų žaidimas — Need for Speed: Hot Pursuit 2
Konsolių muštynių metų žaidimas — Tekken 4
Šeimos metų žaidimas — Mario Party 4
Nešiojamas metų žaidimas — Metroid Fusion
Konsolių žaidimo inovacija — Animal Crossing
Iškilūs pasiekimai animacijoje — Sly Racoon
Iškilūs pasiekimai meno kryptyje — Sly Racoon
Iškilūs pasiekimai veikėjuose ar istorijoje — Eternal Darkness: Sanity's Requiem
Iškilūs pasiekimai žaidimo dizaine — Animal Crossing
Iškilūs pasiekimai „geimplėjaus" kūrime — Tom Clancy's Splinter Cell
Iškilūs pasiekimai originalioje muzikos kompozicijoje — Medal of Honor: Frontline
Iškilūs pasiekimai garso kūrime — Medal of Honor: Frontline
Iškilūs pasiekimai vaizdo kūrime — The Lord of the Rings, The Two Towers

XGRA sutvarko dalykus

Acclaim dar kartą bando lyderiauti futuristiniame lenktynių žanre, kurdama jau ketvirtąjį Extreme-G serijos žaidimą.

Pirmoji taisyklė kuriant futuristinius žaidimus — veiksmas turi vykti taip toli ateityje, kad jau visi bus seniai mirę ir negalės pasijuokti iš jūsų netikslių spėjimų. Acclaim su šia taisykle, rodos, nesutinka ir mano, kad po 22 metų mes ne tik stebėsime „sunkios gravitacijos lenktynes", bet šis sportas jau bus patyręs pirmąją didžiulę nesėkmę.



XGRA akronimas reiškia Extreme Gravity Racing Association — valdančiąją kontrolės tarnybą, įkurtą po 2025-ųjų metų Formula 1 XG lenktynių katastrofos Niurburgringe. Kažkas panašaus į FIA (Formulės 1 vadovybė), tik „kietesnė" ir futuristinė.

Kad fantastinį sportą padarytų „oficialesniu", Acclaim savo naujausią XG žaidimą pavertė labiau orientuotą į karjerą. Bus lenktynių komandos, sponsoriai, kontraktų pasirašymas ir panašiai. Jei tikėti pranešimu spaudai, tai „bus dar ir sulaužytos ilgalaikės sutartys, išsiverš karti konkurencija, o kai kuriems teks sutikti piktesnį nei mirtis likimą šioje aukščiausioje lenktynių lygoje". Kaip TOCA Race Driver, tik „kietesnis" ir futuristinis.

Pirmieji ekrano paveikslėliai atskleidžia didžiulį vizualinį šuolį nuo XGIII. Aplinkos tinkamai nuožmios ir sunkiai industrializuotos, bolidų dizainas glotnus ir nepaprastai detalizuotas, o šviesos efektai nuostabūs ir primena anime animaciją. Acclaim žada, kad galutinėje versijoje bus interaktyvus ir visiškai sugriaunamas scenarijus, perdirbta ginklų sistema, atsitiktiniai oro efektai ir patobulintos avarijos, sukeliančios žalą tiek automobiliui, tiek vairuotojui. Skamba skausmingai.

XGRA planuojamas rugpjūčio mėnesiui.

Nauji Medal of Honor žaidimai

Electronic Arts paskelbė apie dviejų dalių konsolinių žaidimų seriją Medal of Honor Rising Sun.

Electronic Arts pranešė apie savo ketinimus sukurti konsolėms du naujus Medal of Honor žaidimus dar šį rudenį — Medal of Honor Rising Sun. Žaidimai pasakos apie du brolius Donį ir Džo Grifinus. Mūšio metu jie atskiriami, tad žaidimai seks skirtingus dviejų brolių kelius Antrojo Pasaulinio karo metais. Rising Sun pasakos Džo nuotykius, o abu žaidimai bus nukreipti į Japonų Ramiojo vandenyno atakas.

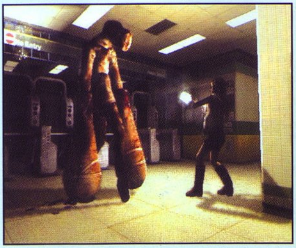
Kol kas nepaminėtos specifinės platformos, kurioms bus išleisti žaidimai, nors turime ekrano paveiksliuką iš PlayStation 2 Rising Sun versijos.

Silent Hill 3 pirmiausia Europoje

Konami atsleidžia savo planus išleisti Silent Hill 3 Europoje anksčiau nei Japonijoje ir Šiaurės Amerikoje.

Konami of Europe paskelbė, kad Silent Hill 3 Europoje pasirodys gegužės 23 dieną, t.y. anksčiau nei Šiaurės Amerikos ir Japonijos žaidimo versijos. Silent Hill 3 žaidėjai valdys merginą vardu Hyter, kuri drįsta apsilankyti keistų padarų užgrobtame mieste.

Kūrėjų komanda pasiūlė visiškai naują žaidimo variklį, kuris leido kurti tikrai detalius veikėjų modelius bei aplinkas. Žaidime taip pat naudojama patentuota audio technologija, kuri imituoja supantį garsą.



Paruoštas Def Jam

Electronic Arts ir AKI baiginėja darbus prie hip-hopo imtynių žaidimo. Def Jam žaidėjai galės rinktis iš didelės imtynininkų įvairovės, tarp jų ir 12-os Def Jam įrašų studijos atlikėjų (albumus studijoje leidžia LL Cool J, DMX, Jay-Z ir kitos hip-hopo žvaigždės). Def Jam: Vendetta imtynių variklis bus labai energingas ir leis žaidėjams atlikti įvairius judesius: nuo standardinių grumtynių iki permetimų ir pasidavimų. Rungtynės vyks skirtingose vietose, o jas lydės Def Jam atlikėjų garso takelis.

Lowrider žaidimas

Jaleco pranešė, kad šį rudenį išleis Lowrider videožaidimo versiją. Tai žaidimas, paremtas vis populiarėjančiu automobilių fenomenu. Low rider (žemo važiavimo) automobiliai yra specialiai pažeminti ir dažnai naudoja kiekvieno rato hidraulinius pakėlimus, tad bet kuris automobilio kampas gali būti pakeltas ar nuleistas. Žaidime galėsite konstruoti automobilius ir dalyvauti „žemo važiavimo" varžybose: šuoliuose, šokiuose ir pasivažinėjimuose. Žaidėjai ne tik tobulins variklius ir fizines automobilio charakteristikas, bet ir hidraulinę sistemą, atliks dar įvairesnius mechaninius triukus. Savo automobilius taip pat galėsite dažyti ir apipaišyti.

„Žemas važiavimas yra auganti kultūra, o žaidimas Lowrider suteikia smagią ir autentišką patirtį, kokios niekas iki šiol nesiūlė ", — teigia Lowrider prodiuseris Kvinsis Roačas.

Naujas Aliens Versus Predator

Fox Interactive ir Electronic Arts paskelbė, kad kartu leis naują taktinės strategijos žaidimą, kurio herojai grumsis Aliens Versus Predator visatoje.

Aliens Versus Predator: Extinction šiuo metu kuriamas PlayStation 2 ir Xbox konsolėms. Žaidėjams teks valdyti vieną iš trijų grupuočių: ateivių, jūrų pėstininkų ar grobuonių, kurių kiekviena turės 10 tobulinamų kovinių vienetų. Šie patobulinimai — tai matymo priemonės arba skirtingi ginklai, suteikiantys žaidėjams geresnius šansus išgyventi kovoje su priešu. Kiekviena veikėjų klasė turės skirtingus atakos tipus. Pavyzdžiui, ateiviai puls būriais, o grobuonys pasikliaus slaptomis atakomis.

Aliens Versus Predator: Extinction turėtų pasirodyti šią vasarą.

Castelvania PS2 platformai

Konami pranešė, kad sekantis Castelvania serijos žaidimas šį rudenį pasirodys PS2 sistemai. Nors kol kas informacijos nedaug, žinoma, kad projektui vadovaus Koji Igarashi, Castelvania: Symphony of the Night prodiuseris. Taip pat kompanija atskleidė, kad žaidimas bus pristatomas E3 parodos metu, kuri gegužės 14–16 dienomis vyks Los Andžele.

Altus išleis Disgaea

Kompanija Altus rudenį ruošiasi išleisti strateginį RPG žaidimą Disgaea: Hour of Darkness.

Žaidimo istorija pasakoja apie Netherworld karaliaus mirtį. Jo sūnus princas Laharlas atsibunda po ilgo miego ir sužino ne tik apie tėvo mirtį, bet ir apie tai, kad sosto siekia demonai. Kartu su sąjungininkais Laharlas turi atgauti sostą ir tapti Netherworld valdovu. Žaidime žada būti 100 skirtingų burtų, 150 veikėjų klasių, unikali mūšių sistema ir kiti geri dalykai.

„Disgea: Hour of Darkness sujungia įdomų gotikinį scenarijų su komiškais posūkiais, — teigia projekto vadovas Ju Namba. — Su kvapą gniaužiančiais burtais ir novatoriškais strategijos elementais Disgea bus puikus strateginis RPG žaidimas PlayStation 2 konsolei".

Naujas X–Men žaidimas

Gaila, kad licencijuoti superherojų žaidimai apsiriboja tik muštynių ir veiksmo nuotykių žanrais. Activision žada įnešti šį tą naujo. Gandų apipintas X–Men RPG žaidimas jau patvirtintas.

X–Men Legends tikrai yra pakeliui į PS2 konsolę. Žaidimą kuria Raven Software, geriausiai žinoma dėl savo FPS žaidimų Soldier of Fortune ir Star Trek Voyager: Elite Force.

Naujasis žaidimas žada būti Baldur's Gate stiliaus. Žaidėjai valdys keturių veikėjų komandą, bet kartu galės lengvai persijungti tarp superherojų, sujungti jų galias ir paleisti triuškinančias kombo atakas. Tai reiškia, kad žaidimas bus labiau orientuotas į veiksmą. Tą patvirtina ir sukurtos griaunamos aplinkos. Gerbėjai taip pat gali tikėtis, jog teks tyrinėti pažįstamas aplinkas, tokias kaip Mansion ir Danger Room.

X–Men Legends vaidins 19 populiariausių Marvel komikso herojų: Iceman, Gambit, Beast, Jean Grey, Cyclops, Storm, Colossus, Psylocke, Nightcrawler, Angel, Forge ir Wolverine. Istorija sukurta pačių Marvel rašytojų, tad tikėkimės be galo įdomių nuotykių.

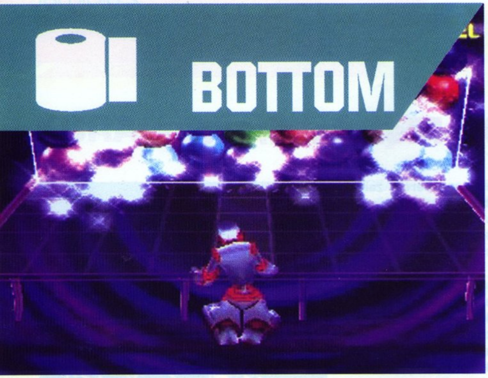
THQ atskleidžia Sphinx

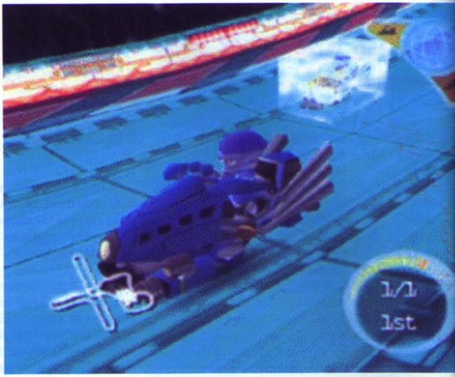
THQ pranešė, kad Eurocom dirba prie naujo veiksmo nuotykių žaidimo PlayStation 2 ir GameCube platformoms, kuris pasakos apie senovės Egiptą.

Žaidėjai valdys herojų Sfinksą, kuris per magiškus portalus turi keliauti po pasaulį ir sustabdyti piktuosius Seto planus bei atgauti pavogtas Egipto karūnas.

„THQ tikslas — bendradarbiauti su geriausiais žaidimų industrijos talentais, o Eurocom komanda būtent tokia ir yra", — kalbėjo THQ viceprezidentė Alison Loke. „Sphinx gali tapti ypatingu žaidimu. Neapsakomas vizualinis stilius ir neprilygstamas „geimplėjus" suteiks Sphinx šansą tapti vienu reikšmingiausių šios ir ateinančių konsolių kartų žaidimu".

„Eurocom teko privilegija dirbti su daugeliu turtingiausių veikėjų pasaulio žaidimų industrijoje", — sakė Eurocom direktorius Matas Snypas. „Mes džiaugiamės galėdami dirbti su THQ ir panaudoti savo patirtį, kuriant sėkmingą pramogų brandą. Sphinx įtrauks žaidėjus turtingu ir įtikinamu žaidimu, o mūsų animacijos sistema suteiks naują išraiškos lygį veikėjams ir pasauliams".





SUPER BUBBLE POP

Super Bubble Pop yra klasikinis spalvų naikinimo žaidimas, kuriame reikia atsikratyti objektų grupės, šaunant į vienodos spalvos šovinį. Daugelis panašaus stiliaus žaidimų atėjo ir išėjo: Snood, Diamonds, Columns ir kiti. Tačiau daugelis jų buvo skirti PC sistemai. Deja, išleistas PlayStation konsolei Super Bubble Pop nei kiek nežavi.

Žaidimas yra paprastas ir tiesioginis. Pastatai savo veikėją ir šaudai spalvotus kamuolius, kad sudarytum vertikalias ir horizontalias tų pačių spalvų eiles (tetrio interpretacija :)). Jus gaunate vertikalias sumaišytų spalvų kamuolių eiles ir juos turite atitinkamai išsaudyti. Kai kuriose eilėse yra specialūs žaidimo palengvintojai: laiko sustabdymas, žaibas, eilės užšaldymas, spalvos schemos pakeitimas ir pan.

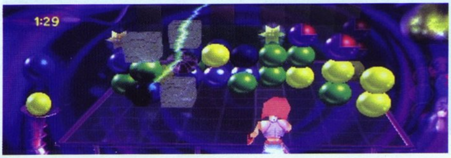
Galite rinktis vieną iš keturių veikėjų, tačiau pradžioje du yra užrakinti. Veikėjai nesiskiria nei savo įgūdžiais, nei greičiu: visi juda ir mėto lygiai taip pat. Skirtinga tik jų išvaizda, pirmieji yra mergaitė ir robotas. Kitus du paliksime atsirakinti patiems, bet nesitikėkite nieko įspūdingo.

Žaidimui progresuojant eilės ilgėja ir greičiau pasirodo. Galiausiai atsiranda kieti akmens blokai, kurie apsunkina, bet ir paįvairina žaidimą. Kartais gausite kokią keistą spalvą, kuri netinka prie jokių kitų. Į kitą lygį pateksite sunaikinę visus blokus arba sugaudę pakankamai žvaigždžių, atsirandančių blokų eilėse. Be viso šito, daugiau jokio žaidimo Super Bubble Pop nėra.

Žaidimo grafika nesudėtinga, jos net negalima vadinti 3D. Vaizdas viso žaidimo metu matomas trečiojo asmens perspektyva. Veikėjų modeliai labai paprasti, o specialieji efektai silpni, dažnai kenčiantys dėl žemos spalvų ir tekstūrų kokybės. Jokios foninės grafikos nėra, visą laiką žaidžiate sūkurio viduje.

Galbūt aukštesnis Super Bubble Pop taškas yra jo garsas. Kiekviename lygyje groja tam tikras techno muzikos takelis. Kūrinių yra pakankamai, tad neteks klausyti nuolat besikartojančios muzikos. Kiekvieną judesį ir veiksmą palydi atitinkamas garsas. Nieko ypatingo, bet skamba padoriai.

Super Bubble Pop yra visikai neoriginalus žaidimas su prasta grafika ir padoriu garsu. Su juo prasidėti verta tik tuomet, jei turite marias laisvo laiko ir nerandate kuom jį užmušti.



BUTT UGLY MARTIANS: ZOOM OR DOOM!

Ar žaidimas su tokiu pavadinimu gali būti geras?! Liežuvis net neapsiverčia, kad pateikti vertimą į lietuvių kalbą :). Linksmiausia, jog tai jau trečiasis žaidimas iš bjaurių marsiečių serijos. Šį kartą žali žmogiukai išsiruošė palenktyniauti. Ir visa tai vyksta PS2 platformoje.

Gerai bent tiek, kad įkvėpimo lenktynėms kūrėjai ieškojo ne kokiuose vaikiškuose kartuose, o Wipeout žaidime. Nors gal ir tragiškame Looney Tunes Space Race. Neįsivaizduoju.

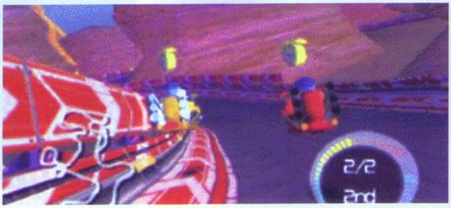
Vis tik yra istorija, juk kaip be jos :). Marsiečių imperatorius ieško naujo armijos vadovo, kuris vestų juos į Žemės užkariavimą (ir vėl tas pats). Trys Bjaurių Subinių Marsiečiai (štai koks tas vertimas :)) patenka į „Užkariautojo taurę". Varžybose kovoja ir žemietis Stoatas Muldunas bei keli kiti priešininkai. Didvyriui laimėjus varžybas suteikiamas armijos vadovo vardas. Atvirai pasakius, animacijos scenos, kuriose pasakojama istorija, yra gan įspūdingos.

Tačiau prasideda lenktynės, o kartu su jomis painiava ir galvos skausmas. Matote, kartais žaidimas atrodo tarsi puiki „cell shading" technologija, o kartais ne. Taigi tai tampa arba labai geru „cell shading" pavyzdžiu, arba visiškai prasta terlione. Kaip bebūtų, trasos yra padorios, jose išvystomas geras greitis. Vairuotojai ir automobiliai taip pat neprasti — jaučiamas svoris ir medžiaga.

Žaidimui nepavyksta sukurti įtempto veiksmo, kad ir kaip jis besistengtų. Nuo pat pradžių nesugebėsite normaliai valdyti savo veikėjo. Žaidžiant atrodo, kad važinėjatės pramogų parke, o ne lenktyniaujate valdomomis mašinomis. Prie šio jausmo prisideda ir nežmoniškas žaidimo greitis. Žinoma, didelis greitis lenktynėse yra gerai, tačiau čia jau persistengta. Viskas, ką mokate, tai spausti akceleratorių ir vos vos sulėtinti posūkiuose.

Galima naudotis ir ginklais bei provokuoti priešininkus. Deja, niekas nepadeda, todėl nustosite bandyti idealiai įveikti kiekvieną posūkį, nes sienos jūsų nesulėtins.

Žaidimas yra smarkiai per lengvas ir, nepaisant valdymo problemų, žaidėjai jį įveiks per kelias valandas. Butt Ugly Martians — pusiau padorus bandymas, tačiau sugadintas tuščios, paprastos ir neįkvėpiančios žaidimo eigos.



SLY RACOON
VAGIS
kuri
MYLĖJAU

NEPAPRASTA KUKLAUS MEŠKĖNO SLAI GYVENIMO ISTORIJA

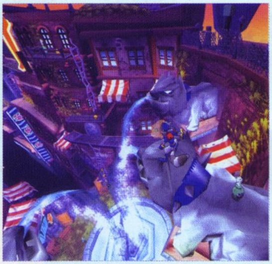
Pastovūs žurnalo skaitytojai ar šiaip nuoširdūs žaidėjai, ko gero, jau pastebėjo konsolių rinkoje vyraujančias tendencijas. Kūrėjai arba štampuoja žaidimus pagal jau patikrintą modelį (pavyzdžiui, lenktynių žanre), arba visas jėgas meta į įvairaus plauko rizikingus projektukus. 2002 metus galime pavadinti ne tik tęsinių ar klasikos gaivinimo, bet ir novatoriškumo metais. Deja, klonuotų ar pratęstų žaidimų praėjusiais metais mes išvydome daugiau nei norėtume, tačiau ir gryno oro gūsių pasitaikė... Smagiausia tai, kad ŠIE metai prasideda itin gaiviai. Tačiau nekalbėkime apie tokius tolimus šedevrus kaip Primal, geriau pažvelkime, kas jau apsigyveno parduotuvių lentynose.

KEISKIME SPYNAS

Visi pasaulio niekšai, drebėkite, nes žavusis meškėnas Slai (Sly) ir komanda ateina švarinti jūsų seifų. Jis tylus ir informuotas kaip Solid Sneikas, turi įrangos kaip Džeimsas Bondas, juda kaip Semas Fišeris, žavi kaip Zoro ir kovoja už lygybę pasaulyje kaip mūsų Tadas :). Nėra pasaulyje seifo, kurio neatrakintų Slai ir komanda, nėra pasaulyje apsaugos, kurios neįveiktų Slai ir komanda, nėra pasaulyje būtybės, kuri sučiuptų Slai ir komandą. Keiskime spynas! Bet tai nepadės, nes žavusis meškėnas tikrai ras ir panaudos visraktį į visų mūsų širdis ir smegenis... Geriau nesipriešinkime ir įsileiskime jį savanoriškai. Aš nesigailėjau...

MEILĖ IŠ PIRMO ŽVILGSNIO

Žaidimo kūrėjai, komanda *Sucker Punch*, turbūt nėra gerai žinoma Lietuvos žaidėjui. Na, tai nestebina, mat populiariausias jos darbas *Rocket: Robot on Whells* pasirodė dar 1999 metais ir tik *N64* sistemai. Komandos nepavadinčiau jauna, tačiau temperamentiga ir daug žadančia — būtinai.



Na, ir kaipgi aš galėčiau likti abejingas?..

Sly Cooper yra milžiniškas mišinys, mat jame sumaišyta viskas, ką įmanoma maišyti. Be abejonės, šią košę makalošę maišė išmanantys žmonės, nes neįmanoma išskirti žaidimo silpnųjų vietų. Greičiausiai *Sly* bus vienas iš tų žaidimų, kuriuos aš vadinu tobulais, kuriuos pamilstu žaibiškai, kuriuos užkeliu ant podiumo, o iš kitų žaidimų reikalauju jei ne geresnės, tai bent jau tokios pačios kokybės...

Kaip *MoH SP* tapo šaudyklių šaudykle, kaip *GT3* tapo lenktynių lenktynėmis, kaip *MGS* tapo vieninteliu *stealth*, taip ir *Sly Cooper* tapo tiesiog žaidimų žaidimu...

Kūrėjai nepabūgo rizikos žaisdami su grafikos stiliais, nepabūgo išsidirbinėdami su žanrais, nebijojo skolindamiesi siužetines klišes iš tokių kino klasikos šedevrų kaip Zoro ar Robinas Hudas. Jiems buvo nusispjaut, kad žavusis meškėnas atliks tokius pat veiksmus kaip Spairo ar Krešas, maža to, *Sucker Punch* metė iššūkį pačiam Hideo Kodžimai, šmaikščiai nukopijuodami *MGS* siužeto pateikimo būdus.

Patys matote, žaidimas susideda iš gudriai parinktų ir dar gudriau sumaišytų skolinių, tačiau jis nepanašus į pigų ar brangų kloną. Atvirkščiai, *Sly Cooper* pavadinčiau gaivinančiu pavasarinio vėjo gūsiu, parodija, iššūkiu visam pasauliui, originaliu, stilingu, „must buy“ žaidimu, ir taškas.

VIENO VAGIES ISTORIJA

Pasaulyje, kuriame egzistuoja turtas, egzistuoja ir vagys. Vagys dažniausiai būna kelių rūšių.

Paprasti vagys. Jie vagia todėl, kad nenori dirbti, jų niekas nemėgsta, negerbia, ir visi nori, kad jie sėstų į kalėjimą. Apie tokius vagis žaidimai nekuriami, o vienintelė jų paskirtis videožaidimų pasaulyje — kartas nuo karto pasirodyti kadre ir kuo greičiau numirti.

Pikti vagys. Jie vagia iš kelių žmonių vienu metu, nes siekia sunaikinti pasaulį. Tokie vagys dažniausiai priklauso slaptoms vyriausybinėms organizacijoms arba savo jėgomis suburtai grupuotei. Pikti vagys sugeba nesulaužyti seifų ir spynų, be to, jie dirba manipuliuodami popieriais ir mokesčių mokėtojų piniais. Apie tokius vagis dažnai kuriami žaidimai, tačiau pabaigoje juos kas nors nužudo (dažniausiai ponas Dž. B.:)).

Keletas įtempto darbo minučių, ir dar keli Thievius Racoonus puslapiai mūsų rankose! Tiesa, paliksime seife savo kaukę, kad niekšams nekiltų kvailų klausimų...

Vagys siekiantys taikos. Žiūrėkite *GTA* žaidimų seriją, nes realiame pasaulyje tokių vagių nėra :).

Geri vagys. Jie yra neturtingi ir vagia iš pasiturinčių, norėdami padėti skurstantiems. Tokius vagis labai myli vargšai žmonės, kurių, kaip žinia, pasaulyje daugiausiai.

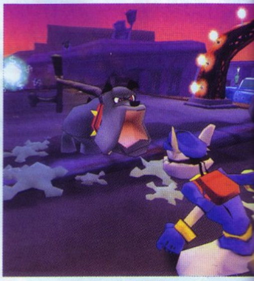
Taigi prieiname išvadą, kad gerus vagis myli visas pasaulis, todėl apie juos yra sukurta daugiausiai legendų, istorijų, vėliau filmų, o dabar štai ir videožaidimų. Slai — geras vagis, visomis prasmėmis...

Viskas prasidėjo labai seniai, nes Slai giminė susideda tik iš gerų vagių. Amžių amžius gerieji vagys plėšė blogiečius ir šelpė neturtinguosius, bet vieną dieną niekšams tai įgriso. Patys baisiausi ir galingiausi pasaulio vagys susijungė į vieną klaną ir pasivadinę šėtoniškąja penkiuke ėmė persekioti vargšus meškėnus. Penkiukė buvo tokia galinga, kad sugebėjo nugalėti visus Slai šeimos narius. Galų gale nužudę vargšo dar kūdikio Slai tėvą, pagrobė seną knygą *Thievius Racoonus*, kurioje buvo surašytos visos vagysčių paslaptys. Nuo neatmenamų laikų vagiliaujantys meškėnai rašė šią knygą, kad ateities kartos tobulėtų ir neužmirštų seniausių ir patikimiausių veiksmų. Šėtoniškasis penketas puikiai suvokė knygos grėsmę. Niekšingi vagys suprato, kad likęs gyvas Slai norės šią knygą atgauti ir tapti nenugalimu vagišiumi, savo amato žinovu, meistru, grėsmingu priešu... Bijodami tokios ateities, jie suplėšė knygą į penkias dalis ir paslėpė savo saugyklose... Ha ha, geriau jau būtų sudeginę, tačiau, matyt, patys norėjo išmokti meškėniškų paslapčių. Ką gi, godumas — pirmas piktųjų vagių priešas, tad dabar jau vėlu kažką deginti... Laikykis, šėtoniškas penkete, mes imam valdymo pultelį ir, pasinaudoję šešėlių priedanga, ateinam...

KOMANDA

Po tėvo mirties Slai augo su dviem draugais. Abu jie lėtoki, todėl vagimis netapo, tačiau vėžliukas Bentlėjus pasirodė esąs puikus komunikacijų žinovas ir neprilygstamas hakeris, tuo tarpu begemotas Murėjus tapo puikiu vairuotoju, ištikimu ir drąsiu kompanjonu, per savo begalinį apetitą dažnai įsiveliančiu į bėdą.

Sulaukę brandaus amžiaus, ginklo broliai ėmėsi rimto darbo. Plėšdami turtingus vagis, jie kaupė informaciją apie šėtoniškąją penkiukę ir laukė progos suduoti atsakomąjį smūgį — susigrąžinti knygą ir atkeršyti už nužudytą tėvą.



Dėmesio!
Kieme piktas šuo! Be dantų, bet...
...užčiulps negyvai!

Štai ir papasakojau dalį siužeto. Kas vyks toliau, manau, patys suprantate, o aš nenorėčiau pasakoti per daug, kad nesugadinčiau žaviausių akimirkų žaidėjams.

APIE VISKĄ PO TRUPUTĮ

Žaidimo siužetas pateikiamas dvejopai. Dalis siužeto pasakojama tuomet, kai Slai ir komanda žaidimo metu bendrauja radijo ryšiu. Būtent šios vietos iki skausmo primena *MGS* seriją. Skauda, žinoma, lūpą, kuri man besikvatojant tik ir laukia progos suplyšti.

Kita siužeto dalis — tai animuotos scenos tarp lygių, savo braižu primenančios detektyvinius ar epinius komiksus. Daugelis turbūt matėte, kaip pateikiamos atskiros klasikinio supermeno ar betmeno serialų serijos, tad *Sly Cooper* nepamiršta pasišaipyti ir iš jų. Viskas apipavidalinta puikiai, tiek garso, tiek vaizdo prasme. Atvirai jaučiamas pasišaipymas iš klasikinės amerikiečių pop kultūros, o tai man patiko. Tiesa, jaunesni ar angliškai nesuprantantys žaidėjai gali nusivilti video intarpais, tačiau visumoje perėjimas tarp lygių įgyvendintas puikiai ir skoningai.

Sėlinantis tigras, tūnantis drakonas ir skrajojantis meškėnas...

Iš pirmo žvilgsnio žaidimo lygiai atrodo per tamsūs, gruboki ir ne itin malonūs, tačiau šis jausmas apgaulingas. Tamsa truputį vargina, tačiau kur jūs matėte vagį, besidarbuojantį vidury baltos dienos. Antra vertus, pastovi naktis leidžia mums grožėtis apšvietimu, kuris išties tobulas ir maloniai nuteikiantis. Bendram vaizdui nemaišo ir *cell-shading* elementai, netgi atvirkščiai, jie puikiai dera, be to, žaidimui suteikia išskirtinumo, savotiško šarmo, kurio šiais laikais taip trūksta daugelyje žaidimų.

Daugiausiai dėmesio kūrėjai skyrė pagrindiniam žaidimo personažui Slai, kurį ateityje turbūt išrinksime geriausiu 2003 metų personažu. Nepriekaištingai animuoti judesiai krenta į akis tik pradėjus žaidimą, ir mes net nenujaučiame, kad tai, ką matome, yra tik pradžia.

Slai turi galybę „sneaky" stovėsenų ir judesių, kuriuos atlieka tik tam, kad žaidėjas turėtų kuo pasigrožėti. Nepagailėkite savo brangaus laiko ir apžiūrėkite jį iš visų pusių — tobulesnį ir mielesnį žvėrelį pamatysite dar negreitai. Oskaro verta vien tik Slai šypsena, spinduliuojanti nuoširdumu ir verčianti šypsotis net tada, kai tam poreikio lyg ir nėra.

Slai judesių rinkinys žaidimo pradžioje susideda tik iš standartinių šuolių ir atakos judesių, tačiau laikui bėgant mūsų mažasis mielasis žvėrelis tobulėja, o jo judesių komplektas plečiasi, pasipildydamas sudėtingesniais, bet vis dar standartiniais *action* žaidimų veiksmais bei niekur nematytais vagišių triukais. Su judesių animacija susijęs ir dar vienas labai svarbus dalykas, tačiau apie jį kalbėsiu kiek vėliau.

Žaidime sutiksime ir padorų kiekį priešininkų, apipavidalintų taip pat puikiai. Kadangi kovosime su šetoniškosios penkiukės lyderių pakalikais, tai skirtinguose lygiuose sutiksime tik vienam iš penkiukės priklausančius sargybinius, o pabaigoje ir patį bosą, vieną iš penkiukės narių. Liūdina tik faktas, kad nors ir skirtingai atrodantys, visi sargybiniai vadovaujasi tuo pačiu veiksmų modeliu. Priešų AI, deja, nelenkia standartinio *adventure* žaidimo personažo lygio, todėl jūs, truputį pasipraktikavę, automatu ginkluotą dobermaną ar lietlempę pasičiupusį ruonį įveiksite labai lengvai. Tiesa, yra vienas nukrypimas: skirtingai nei klasikiniuose nuotykių žaidimuose, prieš atakuodami priešą privalėsite naudoti ir *stealth* elementus.

Kaip minėjau, žaidimo žanras neapibrėžiamas, tačiau artimiausias apibūdinimas skambėtų maždaug taip: „nuostabus 3D veiksmo-nuotykių žaidimas nuo trečiojo asmens".

Vertinant tokius žaidimus, pagrindinį vaidmenį atlieka kamera ir valdymas, taigi keli žodžiai apie juos. Neslėpsiu, kameros darbas nėra geriausias iš visų matytų.Savo konspekte, kurį rašiau žaisdamas žaidimą, radau net ryškiai įpaišytą užuominą „GOD DAMMNED CAMERA". Prisipažįstu, kad tikrai nežinau, kodėl konspektus rašau angliškai, be to, niekaip negaliu prisiminti įvykio, privertusį mane prakeikti kamerą. Greičiausiai tai buvo viena iš standartinių, ko gero, visuose platformeriuose sutinkamų situacijų, kai kamera negali arba nenori parodyti mums to, ką mes norime matyti. Vis tik kameros netikslumus šiame žaidime vertinu atlaidžiai, kadangi šokinėjant ar lakstant beveik neturėjau rūpesčių. Problemos dažniau kyla kovojant su priešais ar apsaugos sistemomis.

Šviesa šiame žaidime reiškia viską: jei mus apšviečia bent menkiausias spindulėlis, galime tikėtis liūdno galo. Būtent todėl vėlesniuose lygiuose norisi vienu metu matyti prarają po kojomis, siaurą parapetą, ant kurio taikomės šokti, virš galvos tūnantį dobermaną su prožektoriumi, kairėje pusėje šėlstančius apsauginius šviesos spindulius, už nugaros lekiojančius lazerius ir, žinoma, patį žavųjį Slai. Sutikite, kamerai keliami išties dideli reikalavimai, bet dažniausiai ji sugeba patenkinti žaidėjo norus ir poreikius.

Iš visų jėgų kamerai talkina ir tobulas (na, beveik tobulas) valdymo modelis. Visų pirma, žaidimas iš mūsų nereikalauja precizinio tikslumo judėjimo atžvilgiu, tad atlikdami šuolį ir tinkamu laiku spustelėję reikiamą mygtuką (taip taip, žaidimo iššūkis — teisingas reikiamo momento vienam ar kitam veiksmui pasirinkimas), mes priverčiame Slai atlikti pačius nuostabiausius triukus.

Štai ir atėjo laikas prisiminti animaciją, kuri išlygina visas žaidėjų ir kūrėjų padarytas klaidas. Nesvarbu, mūsų šuolis per aukštas ar per žemas, per ilgas ar per trumpas — reikiamu metu spustelėjus mygtuką, judesys vis tiek bus sėkmingas. Slai tiesiog kompensuos visus minusus, išmoningai panaudodamas savo kablį, atlikdamas salto ar kokį kitą akrobatinį triuką. Būtent dėl puikios animacijos net patys kreiviausi šuoliai, atsiradę dėl mūsų ar kameros aplaidumo, pašaliniam stebėtojui atrodys it akrobatikos šedevras. O ir jūs nesėkmingo šuolio metu nepastebėsite jokių nelogiškumų ar neatitikimų, o tik džiaugsitės tvarkinga veiksmų seka... Kūrėjai pasistengė, kad net pats didžiausias nevykėlis žaisdamas šį žaidimą jaustųsi tarsi profesionalas. Kaip žinia, tikėjimas savo jėgomis padaro viską.

Skaitydami šias eilutes pamanėte, kad žaidimas lengvai įveikiamas? Tiesą pasakius, pagrindiniai tikslai išties pasiekiami greitai ir lengvai. Tai liūdnoji naujiena, ypač tiems, kurių pultelius jau puošia bent kelios įrantės, atsiradusios įveikus standartinį *action-adventure* žaidimą. Keturiolika, na, daugiausiai dvidešimt, valandų, ir vidutinis žaidėjas jau grožisi finaliniais žaidimo titrais. Profesionalams, kurie nesitrauks iš lygio nesuradę seifo, šis malonumas truks trumpiau. Kiekviename atrakintame seife Slai randa puslapį iš *Thievius Racoonus* knygos, išmoksta naują super-duper judesį arba įgauna naują duper-super savybę. Taigi profesionalesni ar labiau užsisipyrę žaidėjai trumpina sau smagaus žaidimo laiką, patys to net nesuvokdami, nes renkant seifuose paslėptą medžiagą žaidimas pamažu lengvėja... Keista? Man irgi, bet ką padarysi, toks buvo kūrėjų užmojis. Antra vertus, tame yra ir logikos. Prisipažinkite, juk neretai nervina žaidimai, kuriuose persekiojami priešai silpsta, o mes stiprėjame, tačiau kiekvienas lygis įveikiamas vis sunkiau, nors, pasak balso už kadro, mes žengiame į paskutinį priešo bastioną, kur pasipriešinimas bus nikinis. Žinoma, *hard-core* žaidimų mėgėjams kūrėjai paliko erdvės, leisdami praeitus lygius įveikti laikui. Čia gailesčio nesitikėkite, kovoti teks dėl šimtųjų sekundės dalių, tad jausitės tarsi *Gran Turismo* trasoje — viena menka klaidelė, ir labanaktis... Man tai patinka, tačiau mano valdymo pultelis eilinį kartą grasinosi subyrėti į šipulius. Nieko keisto, o jeigu kas turite pultelį, nesubyrantį po smūgio į sieną, parašykit man laišką... Ant ko gi daugiau išliesi pykti dėl netobulos savo paties kvalifikacijos? Negi ant savęs?

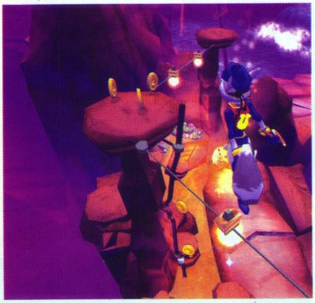
Šis triukas daug kartų matytas žaidžiant kultinį *Metal Gear Solid*... Nežinau kaip jums, bet man Slai judesiai sukelia šiltesnes emocijas...

Ant kūrėjų pykti irgi negalima, nes kurdami valdymo schemą jie pasidarbavo it Dievas kurdamas pasaulį. Viskas tobula. Priekaištas tik vienas — dėl superjudesių pakeitimo ar panaudojimo... Na, bet Dievui aš irgi turiu priekaištą — kam jis sukūrė uodus?

AR YRA KLAIDŲ?

Žaidimo lygiai nėra nei maži, nei dideli, tačiau visi jie savotiški, puikiai atspindintys tiek geografinę vietovę, tiek lygio šeimininkus Bosus. Lygiai prikimšti pusiau permatomų objektų, suteikiančių žaidėjui neribotą laisvę slapstantis. Taip pat stebina ir dūžtančių daikčiukų kiekis... Na, juk mes mėgstam daužyti... Daugiau apie grafiką nėra ką ir pasakoti: lygiai puikiai sumodeliuoti, skoningai apipavidalinti ir tiek. Stebuklų neišvysime, tačiau labai priekaištauti irgi nėra ko...

Vis tik galima pabarti kūrėjus už stabdymus žaidime, atsirandančius ne laiku ir ne vietoje. Mano galva, kai kurių puošmenų (sklandančių ore jonvabalių, snaigių, pūkelių ar drugelių) kuriant lygius buvo galima atsisakyti. Dėl to gal ir išgaruotų dalis romantikos, tačiau stabdymo tikrai būtų išvengta. Antra vertus, lemtingi momentai, kai žaidimas pavojingai užstabdo, tėra tik du: bėgimo scena nuo milžiniškos gyvatės ir automobilių lenktynės. Šiomis akimirkomis žaidimo stabdymas neatleidžiamas, nejuokingas ir nereikalingas, nes dėl mažo kadrų sekos greičio žaidėjas neretai patiria pralaimėjimą. Klaida ir ne kitaip. Vis tik malonu, kad tokia yra. Gal kūrėjai neužmigs ant laurų ir dirbs tobulindami varikliuką, kad tęsinys (o mes net neabejojame, kad jis bus) būtų idealus.



Pašokti, atlikti gracingą apsisukimą 180 laipsnių kampu ir nusileisti ant įtempto lyno? Jokių problemų...

Tiesa, tik pradėjęs žaisti keikiausi, kad Slai nemoka plaukti. Kūrėjai tai numatė ir viename iš seifų paslėpė *Thievius Racoonus* puslapį, kurį perskaitę drąsiai galime šokti į vandenį, nerizikuodami prarasti taip branginamą gyvybę. Bėgant laikui, lava lieka vienintelių daiktu, galinčiu pribaigti narsųjį Slai, mat iš visų kitų bedugnių mūsų meškėnas nesunkiai išsikapsto.

Klaidų ieškojau ir pačiame „geimplėjuje". Tai skaudžiausia vieta (po kameros darbo ir valdymo :)) visoms jaunoms ir nepatyrusioms komandoms, nes daugelis labai neblogų žaidimų subyra į šipulius dėl monotonijos, ribotos amžiaus kategorijos ir t.t. *Sucker Punch* šių klaidų nepadarė, todėl Slai, be abejonių, sužavės visų amžiaus kategorijų žaidėjus, o ypač tuos, kurie neabejingi *action/adventure* žanrui, stilingiems žaidimams ar geram nenuvalkiotam humorui.

Kad nugalėtų monotoniją, kūrėjai pasiūlė kelias rūšis mini misijų, kurių reikšmė nesumenkinta, tačiau įveikimo būdas paliktas labai jau arkadinis ir atpalaiduojantis. Kalbu apie misijas „už vairo" arba „valdant patrankas". Tokių misijų žaidime išties nemažai, jos ganėtinai sudėtingos, tačiau įveikiamos greičiau nei spėja atsibosti. Siekdami pagrindinių tikslų mes lenktyniausime su šakalais, šaudysime krabus, netgi kovosime su kompiuteriniu virusu „nulaužę" vieną iš prabangiausių pasaulyje apsaugos sistemų. Pagrindines misijas taip pat pavadinčiau rūšiuotomis, nes kiekvieno boso namuose rasime misijų, įveikiamų tik vikrumo dėka arba orientuotų į *stealth* stiliaus žaidimą. Deja, visur eisime vienu, teisingu ir nekeičiamu keliu, tačiau būdų, kaip pasielgti tam tikroje situacijoje, yra šimtai.

Ir kaip jums tai patinka, planavau pakalbėti apie klaidas, o klaidų kaip ir nėra... Retai taip būna.

Į VIENUS VARTUS

Nepriekaištingas ir muzikinis žaidimo apipavidalinimas. Visų mūsų kelionių metu skambės puiki „šnipiškai–paslaptinga" instrumentinė (!) muzika. Labai retas žaidimas gali pasigirti tokiu tobulu muzikiniu apipavidalinimu, kai garso takelis tampa ne fonine žaidimo dalimi, o svarbiu žaidimo papildymu. Žinoma, muzika kinta priklausomai nuo žaidimo ritmo ir gresiančių pavojų, tačiau tai nėra kvailas šokinėjimas, kai pasirodžius baisiam bebrui, staigiai pradingsta rami melodija ir žaibiškai užgroja kovos maršas. Ne, ne, ir dar kartą NE! Muzikiniai perėjimai žaidime yra sklandūs ir tobuli, kaip ir Slai judesiai. Garso efektai nesukelia triukšmo, kiekvienas garselis tobulai nušlifuotas ir puikiai pritampa garsų–veiksmų gamoje (žinoma, jei mes neatsargiai aktyvuojame signalizaci-

Baimė ir neapykanta Las Vegase...

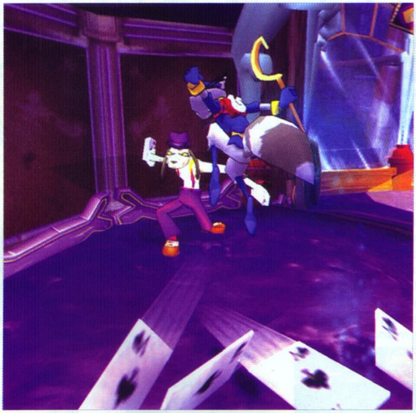
ją, ausis užsikimšti norisi :)). Dūžtančio stiklo garsai mano ausyse skamba lig šiol — tai tiesiog pasakiška.

Apie dialogus nepasakosiu. Jie tobuli, tačiau tam reikia anglų kalbos žinių. Tik užsiminsiu, kad kūrėjai puikiai pasidarbavo kurdami personažų charakterius, o įgarsintojų balsai „limpa" tiesiog idealiai; niekada nepagalvočiau, kad radijo ryšiu su manimi bendravo ne mielas vėžliukas, o ūsuotas dėdė garsinimo studijoje...

PO ŠIMTS...

...ką gi daugiau galiu pasakyti apie šį šedevrą? Ogi nieko. Bravo. Bis. Ir kad kitą kartą būtų bent dvigubai ilgesnis :).

Vūdu Būdu Kalabūdu... Vienu žodžiu, atrodo baisiai, tačiau Slai vienas juokas „nugesinti" vėžlius nevykėlius...



Aha, pasirodo, šiuolaikiniame Vegase ir kortos naudojamos kaip šaltieji ginklai... Ką gi, pora kablio smūgių į kaktą, ir šunėkas krupje prisimins, už ką jam mokama alga....

VA Faktai

MEŠKĖNAS

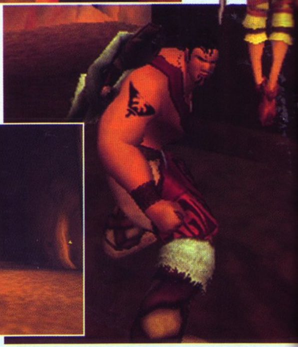
Meškėnas (angl.k. „racoon") yra vienas žaviausių ir protingiausių laukinių gyvūnų. Meškėnų yra septynios rūšys. Visi jie gyvena salose, esančiose šalia Šiaurės ir Pietų Amerikos žemynų.

Įdomi meškėno pavadinimo prasmė. Su lietuvišku pavadinimu viskas aišku — kažkas panašaus į meškiną. Angliškas „racoon" vardas kilęs iš indėniško žodžio „aroughcun" arba „arakum", kas reiškia „braižo su savo rankomis".

Apie meškėnus paprastai galvojama kaip apie naktinius gyventojus (o ir žaidimas apie vagį :)). Iš tiesų aktyviausi jie yra naktį, tačiau kai kurie meškėnai maitinasi ir dienomis. Nors gyvūnai priskiriami mėsėdžiams, meškėnai nevengia ir žolinio maisto. Skirtingai nei bendravardžiai meškinai, meškėnai nemiega žiemos miegu. Žiemą jų aktyvumas, be abejo, sumažėja, bet tai vadinama tinguliu, o ne žiemos miegu.

Meškėnai — vieni balsingiausių naktinių gyvūnų. Poravimosi metu jie rėkauja, miauksi, urzgia ir švilpauja. Kai kurie mokslininkai teigia, kad meškėnai skleidžia virš 200 skirtingų garsų.

Meškėnų kailis ilgas ir tankus, spalvos kinta nuo pilkai rudos iki šviesios. Dažnai pasitaiko baltų ir juodų žvėrelių. Meškėną nesunkiai atpažinsite iš juodos veido kaukės ir žieduotos uodegos. Kaukė padeda sumažinti blizgesį ir veikia kaip kamufliažas, taip pat gali pagerinti naktinį matymą. Uodega paprastai turi nuo 5 iki 7 užbaigtų tamsių žiedų, šalia kurių yra platesni rudi arba pilki žiedai. Uodega naudojama kaip riebalų saugykla, ji padeda balansuoti laipiojant bei atsiremti sėdint.



THE MARK OF KRI

ŽMOGUS SU PAUKŠČIU ANT PETIES YRA LAIMINGAS... NET JEIGU TAI – VARNA.

Šį kartą kalbėsime ir apie laimę, ir apie varną, tiksliau, kaip varna gali padėti sunkiame gyvenime :). Varna Kuzo, tupinti ant Rau peties, neturi įpročio čia pat išsituštinti. Bet jei jau taip nutiktų, žaidimas būtų tik linksmesnis. Žiaurūs, smagūs ir komiški nuotykiai, apipinti veiksmu ir intrigomis — štai ką žada pasiūlyti The Mark of Kri.

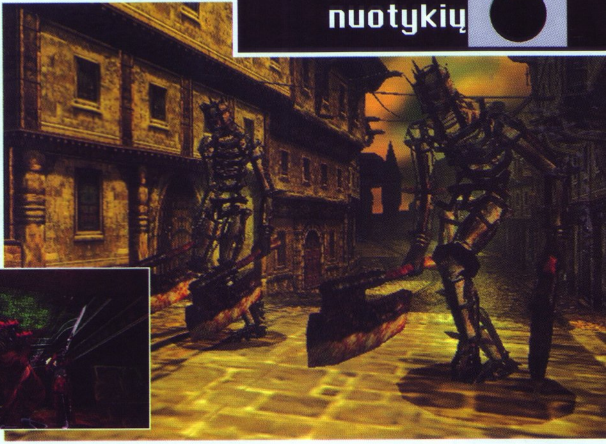
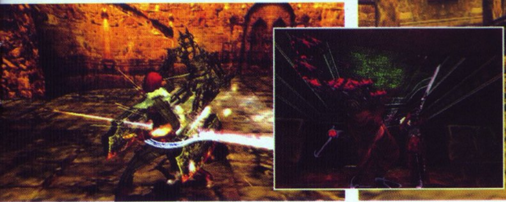
Rau yra augalotas ir stiprus Konano stiliaus vyrukas, tik dar aukštesnis, didesnis ir su varna ant peties. Iš esmės Mark of Kri — tai istorija apie gerą vaikiną ir jo paukštį, kovojantį su blogiukų gaujomis. Be abejo, į siužetą įsivelia kažkokie pikti burtai, bet scenarijus Oskaro nelaimėjo, tad galima judėti toliau.

Trumpai apibūdinti Mark of Kri galima taip: klasikinis veiksmo–nuotykių, galvosūkių ir muštynių hibridas. Kaip jau supratote, pagrindinė veikla, kurią vykdysite žaisdami, bus muštynės. Kovų yra daugybė, ir jos visos atkurtos komišku stiliumi. Tai gan keista sistema, tačiau pripratus bus labai smagu. Priartėję prie lauko, prigrūsto stuobrių galvažudžių, jį tiesiog „išvalote". Tuo kampu, kuriuo pakreipiate analoginę svirtelę, iš jūsų pasileidžia liepsnojanti linija. Ja reikia paliesti kuo daugiau priešų. Kiekvienas paliestas priešas pažymimas simboliu: kryžiuku, apskritimu ar trikampiu. Tada galite pradėti bet kokią ataką. Taigi vaikštote ratais aplink priešus ir puldinėjate, rodydami savo žiaurumą. Mąstymo daug nesitikėkite, tačiau puolimų smagumas atstos viską.

Puolant galima sujungti kombo atakas. Vienu metu sugebėsite „užrakinti" tik tris taikinius, tačiau kadangi kaunatės kaip mašina, galite greitai įveikti vienus taikinius ir jau sekančius statyti į eilę. Panašaus stiliaus kova tęsiasi ir naudojant ginklus. Dažniausiai teks valdyti kardą, tačiau jam į pagalbą ne kartą pasitelksite ir lanką su strėlėmis. Jūsų žiauriam džiaugsmui dar paruoštas kirvis ir šventa ietis Taiaha. Beje, mojuoti ginklais galite ne visomis kryptimis: jie gali įsikabinti ir užstrigti medžiuose ar kituose aplinkos objektuose.

Kai nevarstote žmonių lanku ir nekapojate jų galvų su kardu, kartu su varnele Kuzo sprendžiate galvosūkius. Bet kada išvydę šviečiantį sidabrinį paukštį, sklandantį danguje, iš paskos galite nusiųsti Kuzo. Greičiau nei suvoksite, jis nulėks priešais ir šnipinės teritoriją. Stebėsite vaizdą varnos akimis! Patys nuspręsite, kur siųsti paukštį toliau, kokius daiktus paimti, kuriuos svertus nuleisti. Čia ir prasideda galvosūkių sprendimas. Dažnai teks derėtis su Kuzo, kuris svertas yra teisingas, kuris atvers duris į sekantį pragaro raundą.

Mark of Kri išvaizda kresna, tačiau stilizuota ir patraukli. Tam tikra prasme ji primena Disnėjaus animacinius filmukus. Šis Sony žaidimas, rodos, pieštas ranka, tad jį nesunkiai galima palyginti su kokybišku Disnėjaus filmu. Tai nėra blogas dalykas, ypač kai suprantate, jog Mark of Kri siekia perteikti tradicinių pieštų eskizų, animacijos ir PlayStation 2 grafikos galios mišinį.

DEVIL MAY CRY 2

ŠĖTONAS LAI VERKIA... ANTRĄKART!

Capcom velnius medžiojantis herojus Dantė, pasirodęs Devil May Cry žaidime praėjusiais metais, paliko gilų įspūdį visam žaidimų pasauliui. Dabar jis ruošiasi triukšmingam sugrįžimui.

Šį kartą Dantė susidurs su naujais velniškais smagumais. Capcom turi daug ką mums pasiūlyti naujame žaidime: didesnės aplinkos, stilingesni Dantės judesiai ir naujas veikėjas. Tarp šio žaidimo ir jo pirmtako pastebėsite gan daug skirtumų. Devil May Cry 2 kūrė visiškai kita komanda. Bet nesijaudinkite, žaidimas bus ir vėl orientuotas į veiksmą ir skerdynes. Pats Dantė yra kiek pakeistas, tačiau modelis liko panašus į originalų veikėją. Svarbiausia, kad išliko tas pats šaltas požiūris, dėl kurio Dantė taip kietai atrodo. Vėl galėsite naudoti šautuvus, Dantės kardą ir kurti stulbinančias kombo atakas. Vėl turėsite demoniškų galių, leidžiančių transformuotis ir nugalėti priešus.

Šį kartą žaidėjai galės atlikti kelis naujus triukus, kurių nebuvo pirmame žaidime. Dabar Dantė lakstys sienomis, šaudys dviejomis kryptimis vienu metu, netgi atakuos priešą, atlekiantį iš už nugaros, tuo pat metu pjaudamas priešais puolantį demoną. Kai viskas bus baigta, žaidimo mechanika žengs šiek tiek pirmyn, ir Devil May Cry 2 taps geresnis visais aspektais.

Žaidimo pradžioje galėsite rinktis, kurį personažą valdyti. Nuo pasirinkto personažo priklausys ir siužetas, mat veikėjai kovoja skirtingomis technikomis. Tikriausiai prisimenate, kad pirmajame Devil May Cry herojus turėjo pagalbininkę Triš, tačiau jos taip ir negalėjote valdyti. Antrajame žaidime Dantė turi naują bendrininkę. Pasitikite Luciją. Apie naują veikėją daug informacijos nėra, bet labai įdomu sužinoti, ar Lucija galės virsti į demoną kaip Dantė, ir kokias galias ji naudos.

Dar viena stipri Devil May Cry savybė buvo unikali architektūra ir aštrūs gyvi vaizdai. Pirmajame žaidime aplinkos buvo tiesiog stulbinančios, dvelkė gotikiniu stiliumi ir alsavo tamsiais tonais. Tęsinyje Capcom pasistengė dar labiau ir sukūrė daugiau įspūdingų vietovių. Senamiestis, galbūt matytas ekrano paveiksliukuose, yra puikus pavyzdys, ko galime tikėtis iš žaidimo. Nauji priešai „išgražėjo" ir paaugo :). Keletas piktadarių sugrįš iš praėjusios dalies, tad bus įvairaus plauko padarų, kuriuose teks pjaustyti be jokio pasigailėjimo.

Capcom atkreipė dėmesį į pirmojo Devil May Cry problemas su kamera, ir nors ji išliko stacionari, veiksmą matysime platesniais kampais. Devil May Cry 2 išlaiko daugelį originalių mechanikos savybių, kurios šį žaidimą padarė hitu, tačiau naujos komandos talentas žaidimui suteikė ir šviežumo.

Devil May Cry 2 turėtų sulaukti gerų įvertinimų, be to, tai vienas laukiamiausių PlayStation 2 žaidimų 2003 m. Kai ką matėm, kai ką girdėjom, tad galim sakyti — kai kurie apstulbs, kai kurie žavėsis, kai kuriuos pribloks. Devil May Cry 2 greitai pasirodys parduotuvių lentynose, tad pradėkite treniruoti savo velnių žudymo įgūdžius ir ruoškitės pragariškai smagiam laikui.

METAL GEAR SOLID
SUBSTANCE

„Substance — tikras daiktas!“

Štai taip legendinis žaidimų kūrėjas Hideo Kojima aiškina savo naujo darbo pavadinimą. Metal Gear Solid 2: Substance yra praėjusių metų PlayStation 2 superhito Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty tęsinys.

Sons of Liberty buvo aukštas pasiekimas, kuriame animacijos scenos maišytos su stealth žanru. Tai tapo vizitine Metal Gear kortele, tačiau Kojima nebuvo patenkintas. „Reikėjo priimti svarbų sprendimą, — aiškina Hideo Kojima. — Mes paklausėme savęs, ar yra dalykų, kuriuos galėjome padaryti su Sons of Liberty, bet nepadarėme? Pasirodo yra, todėl mes sukūrėme Substance“. Nespaudžiama laiko, kūrėjų komanda nuodugniai ištyrė Metal Gear žaidimo mechaniką ir Sons of Liberty pertvarkė į Substance. Taigi šis žaidimas yra tarsi originalo interpretacija režisieriaus akimis (director's cut).

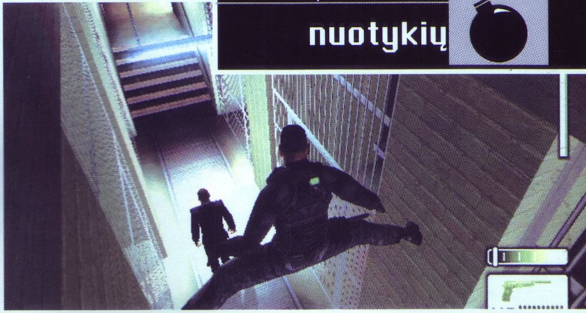
„Tai buvo laiko klausimas, — toliau pasakoja Kojima. — Idealu, jei 2002 metais išleistas Metal Gear Solid 2 turėtų virtualios realybės ir alternatyvias misijas, tačiau mes nebūtume spėję baigti darbų iki lapkričio mėn. Dabar sugebėjome pasirūpinti visomis žaidimo subtilybėmis“.

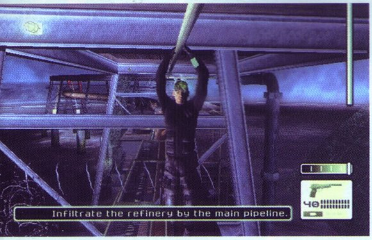
Kaip priedą prie Sons of Liberty žaidimo Substance žada beveik 200 virtualios realybės ir 100 alternatyvių misijų. Pasak Kojima, „virtualios realybės scenos yra panašios į MGS: VR missions žaidimą PSone konsolei, tačiau atrodo daug šauniau.“ Tad jei jau Kojima sako, kad jos atrodo šauniau, jis tikrai nejuokauja. Paprasta PlayStation grafika dingo, o ją pakeitė pilnesnis ir detalesnis stilius. Be to, VR misijos kaip paskatinimą siūlys atrakinamus daiktus ir paslaptis.

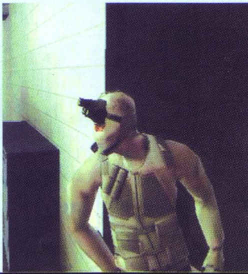
Tokios pat intriguojančios yra alternatyvios misijos, kuriose aplankysite kelias pažįstamas vietoves. „Tai mini misijos, naudojančios Sons of Liberty aplinkas — tanklaivį ir gamyklą“, — teigia Kojima. Šiose scenose galėsite naudoti kelias veikėjo išvaizdas: ninzę, Sneiką su smokingu arba su sena Metal Gear Solid apranga. Jei Sneiko neužteks, žaidime rasite penkias naujas Snake Tales istorijas, kuriose sugrįš Sneiko draugužė Meril Silverburg. „Snake Tales lygiai taps visiškai naujomis trumpomis istorijomis, kuriose Sneikas vaidins pagrindinį vaidmenį“, — pasakoja Kojima.

Be visų naujų dalykų, Substance pagrindu išliks Sons of Liberty nuotykiai. Priešingai nei teigė keli šaltiniai, nepereisite viso epizodo Sneiko vaidmenyje. „Tai tik nesusipratimas, — gandą komentuoja Kojima, — Sons of Liberty mes visiškai nekeičiame. Negalėsite viso Gamyklos skyriaus pereiti Sneiko vaidmenyje“. Vis tik Konami atstovai tvirtina, kad bus galima žaisti su Sneiku.

Kojima, rodos, yra patenkintas savo kūriniu. Be to, Substance taip smarkiai neakcentuoja istorijos ir animacijos scenų, kurias daugelis kritikavo Sons of Liberty žaidime. „Sons of Liberty yra siužeto vedamas žaidimas, — aiškina kūrėjas H.Kojima. — Dėl istorijos Substance turi įgimtų apribojimų, bet kai kuriuos galima išimti. Dabar žaidime bus siužeto vedamas Liberty, į žaidimą orientuotos VR ir alternatyvios misijos, Snake Tales ir papildomi Boss Survival ir Casting Theater režimai. Metal Gear Solid 2 tampa tikru savimi. Jis nusimeta savo odą ir parodo savo materiją“.







SPLINTER CELL

SEMAS FIŠERIS STOS Į DVIKOVĄ SU SOLID SNEIKU...

Tik įsivaizduokite, kaip atrodė aukščiausių Microsoft vadovų veidai sužinojus, jog geriausias jų špionažo žaidimas jau nėra išskirtinis tik jų didelei dėžei. Cha! Nesvarbu, kas atsitiko už tų uždarytų durų, tačiau fakto nebepaneigsi — milijonai PlayStation 2 fanų džiaugiasi šiuo sprendimu. Kai kurie į visą tai žiūri skeptiškai, atseit perkėlimas bus sugadintas, kūrėjai taip smarkiai nesistengs ir panašiai. Na, bet mes liekame optimistai ir tikime, kad Splinter Cell PS2 sistemai bus toks pat puikus. Laimei, mūsų viltis pateisina ir įvairūs kompanijos pranešimai bei ankstyvieji vaizdai. Semas Fišeris PlayStation 2 platformoje pasirodys geriausios formos.

Žinoma, didžiausias šio perkėlimo rūpestis yra techniniai dalykai. Išleistas Xbox sistemai Splinter Cell demonstravo labai įspūdingus apšvietimo ir tekstūravimo efektus, kuriuos, rodos, galėjo „išvežti" tik ši konsolė. Iš ankstyvųjų PS2 versijos vaizdų aišku, kad bus praleistos kelios vaizdinės dalys, tačiau dauguma apšvietimo efektų tikrai išliks. Labai išradinga valdymo schema, kurią naudojo žaidimas, taip pat sugrįš, tik šįkart bus optimizuota PlayStation 2 valdymo pulteliui, geriau tinkančiam veiksmo žaidimams.

Apie Splinter Cell kalbama kaip apie pagrindinį Metal Gear Solid serijos konkurentą. Kol dar neprasidėjo karas tarp fanų, reikia nepamiršti, kad šie du žaidimai yra visiškai skirtingų stilių. MGS yra labiau pramanyta vyriausybės sąmokslų ir triukšmingų tragedijų istorija, o SC yra tikroviškesnis ir įtikimas slaptųjų tarnybos agentų darbo dienoraštis.

Splinter Cell pasakoja istoriją apie Semą Fišerį — vidutinio amžiaus, į Džordžą Klunį panašų vyruką, kuris dirba nacionalinio saugumo agentūroje. Jei jis bus sugautas, JAV valdžia, be abejo, paneigs jo egzistavimą. Tokie darbuotojai, vadinami „Splinter Cells" („atskiros ląstelės"), turi vadinamąją „penktąją laisvę". Jie gali daryti bet ką, kad apgintų kitas keturias laisves. Semas priklauso Trečiajam Ešelonui — saugumo ekspertų komandai, kuri siekia sustabdyti maištus Gruzijoje ir pabaigti Informacijos krizę. Gudrybė ta, kad Semas negali ten paprastai nubėgti su krūva ginklų ir išspręsti konfliktą. Jis viską turi atlikti kaip įmanoma tyliau ir išlikti nepastebėtas, neišgirstas ir, žinoma, nesučiuptas. Susidūrusiems su Tom Clancy knygomis ar žaidimais ši istorija pasirodys tipiška ir puikiai įsimaišanti į jo sukurtą konspiracijų ir karinių veiksmų visatą.

Splinter Cell žavi tuo, kad jo misijos yra labai įvairios. Vienose negalėsite nužudyti nei vieno priešo, o tik apsvaiginti juos, tuo tarpu kitose imsitės bet kokių priemonių lygiui įveikti. Visos misijos turi vieną bendrą tikslą — nebūti sugautam ir veikti kaip įmanoma tyliau. Splinter Cell tikroviškumas tiesiog žiaurus: nėra radaro, kuris susektų priešus, patys jie labai protingi ir sunkiai leidžia praeiti pro juos nepastebėtam, nebent žinote, kaip slapstytis ir kaip savo pranašumui išnaudoti apšvietimą.

Savo artilerijoje Semas turės galybę ginklų: standartinius šautuvus, limpančius elektrošokus, aerodinaminius sviedinius, kurie laikinai apsvaigins priešus, sienų minas, ir smagias mažas kameras, kurios pritrauks priešų dėmesį ir tada juos apsvaigins dujomis.

Taip pat Semas galės atlikti keletą šaunių judesių. Išskėtęs kojas įsirems ir lips sienomis virš priešo galvos, ridensis per ugnį ir netgi leisis virve pastato šonu kaip koks Spaidermenas.

Taigi mielieji, netrukus išvysime metų dvikovą — Semas Fišeris prieš Solid Sneiką. Kuris laimės — neaišku, tačiau akivaizdu, kad šnipais galėsime tapti ilgesniam laikui.

RLH: RUN LIKE HELL

RLH: Run Like Hell nėra įprastas Resident Evil klonas. Žaidimas perkelia žanrą į visiškai naują vietą. Jis sukuria savo žanrą.

Galite bėgti, bet nepasislėpsite nuo naujo Interplay Productions sukurto siaubo. Jus pavergs mokslinės fantastikos nuotykių žaidimas RLH: Run Like Hell. Kūrėjai įdėjo šiurpias kameros perspektyvas, įtemptą animaciją, muziką, gilų siužetą. Ambicija — sukurti PS2 sistemai baisų žaidimą. Na, žiūrėsim, kuo išgąsdins.

Netrukus pasirodysiančio Run Like Hell žaidimo žanrą nusakyti sunku. Tai nėra įprastas nuotykių žaidimas, nes kombinuodamas kelis žanrus jis sukuria savo fantastinius nuotykius. Nuo pat paskelbimo pradžios žaidimas buvo „nurašytas" kaip dar vienas Resident Evil, tačiau RLH pasiūlys daugiau.

Kūrėjai mėto įvairias užuominas apie žaidimą. Jie teigia, kad RLH kupinas įtampos, mokslinės fantastikos ir nuotykių, kokius tik galite įsivaizduoti. Na, tuo galima patikėti. Kūrėjai taip pat tikina, kad bandysite išlikti gyvi ir kovoti su pavojais, kurie tyko už kiekvieno tamsaus kampo, susidursite su kažkuo, kas yra blogiau nei mirtis. Na, skamba visai neblogai, bet kur informacija apie žaidimą?

Run Like Hell yra įdomus trečiojo asmens perspektyvos sci-fi nuotykių žaidimas. Įtempta siužeto linija neleis atsiplėšti nuo kėdės. Balsai įgarsinti geriausių Holivudo talentų. Ateivių priešai protingi, mokosi iš jūsų veiksmų ir tampa dar pavojingesni. Visa tai vyksta septyniose intriguojančiose dalyse. Galingas žaidimo variklis 3D aplinkoje pilnai atkuria veikėjus, objektus ir aplinkas, o dinamiška kamera sukuria vaizdą, panašų į kino filmą.

Istorija neatrodo kažkuo ypatinga. Žaidžiate kario vaidmenyje, kuris gyvena kosminėje stotyje. Sugrįžę iš misijos randate visą stotį sunaikotą agresyvios ateivių rasės. Jie, žinoma, nori tą patį padaryti ir su jumis, tad viso žaidimo metu tenka kovoti su pašaliečiais, nuo mažyčių žioplų padarėlių iki didžiulių gremėzdiškų pabaisų. Visi jie norės jus sunaikinti.

Žaidimo baisumas nekyla dėl „Būūū! faktoriaus", t.y. netikėto gąsdinimo, su kuriuo susiduriame daugelyje žaidimų. Kraupu yra tai, jog vos tik jus pamatę, priešai sieks kuo greičiau nužudyti, nebent bus užblokuotas kelias arba sieksite gudriai jais atsikratyti. Tikriausiai dėl to žaidimo pavadinimas ir yra Run Like Hell (bėk lyg pragare :)).

RLH atrodo gan įspūdingai. Žinoma, kūrėjams dar reikia padirbėti su detalėmis, tačiau bendras vaizdas neblogas (primena The Thing, tik labiau pieštas).

Run Like Hell žada įnešti naujovių į sustabarėjusį (jei taip galima vadinti) survivor horror žanrą. Nuo pat Resident Evil išleidimo visi žaidimai remiasi minėtuoju „Būūū! faktoriumi". Jei Run Like Hell pavyks padaryti tai, ką žada, galėsime pajusti tikrą paniką, o ne pavienius gąsdinimus.

Užmiršę apie visą žaidimo kūrėjų paskleistą informaciją, kol kas RLH vadiname The Thing klonu...

...o gal Alliens...

...nors ne, turbūt Predator...

FINAL FANTASY ORIGINS

JAU IŠMETEI SENUKĄ PSONE? PATS KALTAS... TURĖSI PIRKTI NAUJĄ :-)

Square neabejotinai tapo ta kompanija, kuri atnaujina RPG žanrą su kiekvienu Final Fantasy žaidimo pasirodymu.

Novatoriški ir unikalūs darbai yra tokie pat geri, kaip ir jų pirmtakai. Square visada spaudė savo konkurentus ir siekė būti geriausia, ir jai tai puikiai pavyko.

Bet taip buvo ne visada. Netgi šią kompaniją slėgė sunkūs laikai, ypač darbų pradžioje. Galiausiai, kaip pasakoja legenda, žaidimų kūrimo meistrai nusprendė sudėti visą savo širdį, talentą ir sielą į žaidimą, kuris kažkada išaugs į puikiausią seriją ir pasieks 40 milijonų kopijų tiražą. Senoliai tiki, kad jei vienam žaidimui būtų nepasisekę, šiandien neturėtume jokios Square kompanijos.

Kiekvienas jūsų, be abejo, žinote, apie ką kalbame. Taip taip, apie Final Fantasy. Bet ne apie PlayStation Final Fantasy seriją, o apie originalą, pasirodžiusį NES sistemai ir reikalavusį tęsinio. Final Fantasy II padėjo kompanijai tapti pelninga, garbinga ir gerai stovinčia Square, kokią mes matome šiandien.

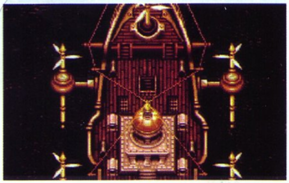
Būdama geranoriška PlayStation platformai ir žaidimų kolekcionieriams, kurie ištroškę prisilietimo prie originalaus Final Fantasy ir jo pirmojo brolio, Square pasiruošusi išleisti specialią Final Fantasy ir Final Fantasy II kombinaciją. Sekdamas Final Fantasy Anthology ir Final Fantasy Chronicles pėdomis, Final Fantasy Origins bus išleistas PSone sistemai ir turės tokius pat unikalius bonusus ir papildymus, kurie pradžiugins ir žaidimų veteranus, ir naujokus, nemačiusius originalų. Žaidimai bus praturtinti įžanginiais animaciniais filmukais, patobulintos įvykių scenos, garsas, sustiprinta grafika. Rasime ir Final Fantasy dailininko Yoshitaka Amano iliustracijų, naujų žaidimo režimų bei foto galeriją, įamžinančią jaudinančius kūrėjų momentus, kuriais jie ir patys, matyt, negali atsidžiaugti :).

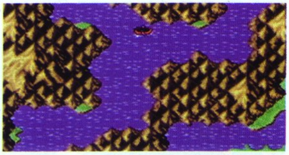
Kalbant apie įžanginius filmukus, užbėgsime į priekį ir trumpai papasakosime apie įvykius, vykstančius didžiojo Final Fantasy atidarymo metu. Kai žaidėjas pirmą kartą pradeda savo FF nuotykius, jis pamato nuostabų ir žavų įvadinį filmuką, pradedantį pasakojimą apie FF Kristalą. Apsisukusi aplink kristalą kamera nuneša žaidėją tolyn ir parodo kitą veikėją, kuris ruošiasi kautis su drakonu. Pasibaigus kovai, vaizdas grįžta prie kristalo ir prasideda žaidimas. Final Fantasy II įžanginis filmukas daug ilgesnis, tačiau bet kuris FF serijos pavyzdys yra nepakartojamas. Šioje animacijoje matome du besikaunančius veikėjus ir tris piktadarius. Vienas FF II veikėjų meta peilį į priešo akis, taip sukeldamas dar didesnę ir piktesnę kovą, į kurią įsivelia visi žaidimo herojai.

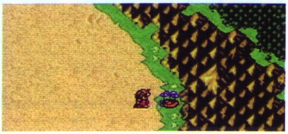
Laimei, visi šie įžanginiai filmukai ir specialūs bruožai nesugadina pačių žaidimų. Pirmajame Final Fantasy, kuris buvo išleistas daugiau nei prieš 15 metų, yra keturi herojai, kurių kiekvienas turi žvilgantį kristalą ir yra pakviesti atkurti balansą savo pasauliuose. Kelionės metu veikėjai supranta, kad piktoji esybė suardė laiką, ir todėl kariai priversti keliauti po fantastiškas vietoves (bet tai nėra blogai, juk vis dėlto čia — fantasy :)).

Final Fantasy II pasakoja apie imperatorių, iškvietusį demonus, kad šie padėtų užvaldyti pasaulį. Demonai išspjauna daugybę nekaltų žmonių. Keturi jauni našlaičiai, per stebuklą likę gyvi, nusprendžia stoti į kovą su imperatoriumi, atkeršyti už tėvų mirtį ir grąžinti taiką ir ramybę.

PSone turėtojai, dar nenusiminkite — klasika atgyja jūsų konsolėse!







MOTOGP 3

Namco dar kartą nori mus pasodinti ant motociklų savo naujame (sename) MotoGP. Trečioji serija, rodos, tik šiek tiek patobulinta. Tačiau žinant, kokie geri buvo senesni GP serijos žaidimai, tai nieko blogo nežada, bet ir nelabai džiugina.

Juk su kiekvienu tęsiniu tikimės kažko naujo ir nepaprasto. Nors MotoGP niekad nereikėjo smarkiai keisti, užteko tik kiek paderinti ir patobulinti.

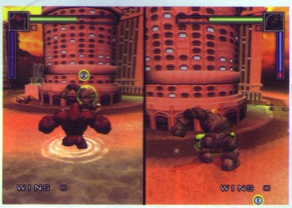
Iš praėjusio žaidimo sugrįžo ir visi standartiniai režimai: arkada, sezonas, laiko bandymas ir daugelio vartotojų. Arkados režime vienas varžybas galite kurti pagal savo pomėgius. Pasirenkate trasą, motociklą, kiek ratų važiuosite, sunkumą, orą, pavarų dėžę, ir pirmyn. Galite rinktis iš penkiolikos aplink pasaulį išmėtytų trasų, tarp jų ir klasikines Suzuka bei Le Mans. Trasos yra labai skirtingos: vienos sudarytos iš ilgų tiesiųjų ir kelių posūkių, o kitos taip susuktos ir supintos, kad, rodos, jas darydami kūrėjai neužsidėjo akinių. Kiekviena trasa turi savo išbandymus bei scenarijų.

Iš ankstesnio MotoGP žaidimo sugrįžta ir iššūkių režimas. Čia žaidėjai susidurs su šimtu skirtingų iššūkių, kuriuos įveikę atrakins slaptus naudingus dalykėlius. Vienuose iššūkiuose teks lenktyniauti vienas prieš vieną pagal tam tikrą laiką. Labiau ekscentriškos užduotys lieps lenktyniauti trasoje, kuri, pavyzdžiui, yra sudaryta iš vienos didžiulės spiralės. Visos užduotys yra gan sunkios, tad reikės nemažai pasipraktikuoti, kol jas atliksite. O kankintis tikrai verta.

Motociklų lenktynės neatrodo lengvos. Jei simuliacijos režimas MotoGP žaidime panašus į tikrovę, tikrais motociklais važinėti daug sunkiau, nei atrodo. Jei nežaidžiate simuliacijos režime, belieka teisingai vairuoti ir tinkamu laiku stabdyti. Nereikia kvaršinti galvos dėl apsivertimų per greitai pasukus, nesvarbus priekinis ir galinis svoris. Tik spaudi akceleratorių ir pirmyn. Tačiau jei esate talentingas ir drąsus žaidėjas ir norite žaisti simuliacijos režime, pasiruoškite labai sudėtingoms motociklų lenktynėms. Dabar reikės jaudintis ir galvoti, kiek pasilenksite posūkiuose, stabdysite priekiniais ar galiniais stabdžiais, kokia trasos danga ir t.t.

MotoGP 3 išvaizda labai primena MotoGP 2, tik kiek labiau nušlifuota. Veikėjų ir motociklų modeliai atrodo puikiai, tačiau kūrėjai galėjo padirbėti su animacija. Vienu metu galima naudotis tik dviem skirtingais matymo kampais: nuo trečiojo asmens ir motociklininko akimis. Nors kameros pozicijų viso yra penkios, dvi galima įsijungti tik išėjus į meniu. Keista.

Koks naujas ar senas bebūtų MotoGP 3, jis vis tiek turėtų pretenduoti į motociklų žaidimų karaliaus vietą. Iššaukiantis „geimplėjus" ir puikūs vaizdai, nors ir nerevoliuciniai, pralenkia senesnius serijos žaidimus. Tiesa, dar nepaminėjome, kad bus galima žaisti keturiese.



WAR OF THE MONSTERS

Vyrukai, anksčiau leidę mums pakariauti monstriškais automobiliais Twisted Metal serijoje, dabar ruošia tikrą monstrų karą. War of the Monsters yra įkvėptas antrarūšių filmų ir ankstesnių Godzilla žaidimų beprotystės. Šis žaidimas žada nustebinti visus veiksmo ir griovimų ištroškusius žaidėjus.

Žaidimo istorija pasakoja apie epinį mūšį tarp žmonijos ir priešiškų ateivių, kurie bando užkariauti Žemę (na, kaip visada). Visur viskas nusiaubta: suniokoti ištisi miestai, automobiliai sutraiškyti į metalo laužą, didžiuliai laivai laksto ore tarsi žaisliukai. Šią tamsiausią valandą geriausi žmonijos protai susijungė ir įkvėpė tautas nauja viltimi. Jie paleido neišvengiamą energijos bangą, kuri paralyžavo skraidančias lėkštes. Visi manė, kad pergalė jau čia pat. Tačiau išėjus į gatves švęsti, triumfas virto katastrofa. Iš suniokotų skraidančių aparatų ištekėję švytintys degalai pasipylė į upelius, nutekamuosius vamzdžius ir vandenynus. Toksinai greitai padengė Žemę ir sukėlė galybę mutacijų. Jau po savaitės gigantiški monstrai keliavo po miestus ir niokojo viską aplinkui. Pačių žemiečių sargybiniai–robotai tapo gyvi ir tokie pat pavojingi, kaip ir priešų monstrai. Prasidėjo tikras tamsusis karas.

Na, visą tai mes filmuose ir žaidimuose apie Godzill'ą matėme ne kartą. Deja, dauguma jų buvo gan prastos kokybės ir tikrai nežavėjo savo „visagališka griovimo jėga".

War of Monsters žada mūsų nenuvilti. Galėsime rinktis įspūdingus veikėjus kaip, pavyzdžiui, 30 metrų gorilas, didžiulius kraupius vabzdžius ir ginkluotus robotus. Kovos vyksta miestuose, pilnuose žmonių, eismo ir karinių pajėgų. Aplinkos visiškai interaktyvios: galite pasiimti elektros stulpus ir panaudoti kaip ginklus arba atakuoti mėtydami taksi automobilius. Smagu! Kūrėjai tikina, kad kovos sistema yra gilesnė nei ankstesniuose šio tipo žaidimuose. Kiekvienas veikėjas turi unikalius kovos judesius, kurie įjungiami užpildant įniršio matuoklį. Tam tikri veikėjai taip pat turi galimybę iššaukti gamtos atakas. Galėsite pakelti didžiules bangas, iššaukti žemės drebėjimus ir taip sukelti dar didesnį chaosą.

Žaidime rasime ir įvairius režimus, kurie pabrėžia multiplayer galimybes. Pagrindinis, žinoma, liks vieno žaidėjo režimas Adventure, kur kovosite ir aiškinsitės savo padaro kilmę. Tačiau smagiausi turėtų būti daugelio žaidėjų režimai. Net keturi žaidėjai vienu metu galės kautis tarpusavyje arba prieš kompiuterinius oponentus. O kad išvengti nepatogumų ir teisingai sutalpinti didžiulius monstrus, žaidžiant keliese ekrano padėtis priklauso nuo atstumo su priešininku. Kai monstrai yra toli vienas nuo kito, ekranas dalijamas į dalis, o kai priartėja — sujungiamas į vieną.

Progresuojant žaidime bus galima atrakinti eilę naujų kostiumų, monstrų, lygių ir mini žaidimų. Reikia tikėtis, kad visi jie prailgins žaidimą ir neleis greitai numesti į šalį.

Linksmoji WOTM kūrėjų komanda...

Nors apie War of the Monsters dar mažai težinoma, reikia tikėtis, kad jam pasiseks ten, kur kiti žlugo. Tokių veiksmų, kaip kito padaro niokojimas griūnančių dangoraižių aplinkoje, šokinėjimas pro liepsnas ir panašių, nepavyko sukurti kitiems muštynių žaidimams. Pagrindinė jų bėda buvo efektų paviršutiniškumas. War of the Monsters žada būti kitoks ir pasiūlyti mums ilgą, gilų ir žiaurų monstrų karą.

„Prišaudyti" gražių vaizdelių žaidime darbas nesunkus...
Šis žaidimas gali būti puikiai panaudotas atvirukų vaikučiams gamybai!

Pagausiu ir paragausiu...

PAC–MAN WORLD 2

LIŪDNA ISTORIJA APIE BESOTĮ PAGRANDUKĄ KANIBALIUKĄ

KŪRĖJAS:	Namco
LEIDĖJAS:	Namco
PARDUODAMA:	nuo 2003-01-26

Vaikučiai, atsisėskite patogiau ir pasiruoškite klausytis pasakos... Seniai seniai, o gal ne taip jau ir seniai, žodžiu, tais laikais, kai dar nebuvo konsolių, gyveno senelis ir senelė...

Senelis ir senelė negalėjo turėti vaikų, bet jų labai norėjo. Tais laikais nebuvo konsolių, reiškia, vaikai turėjo daug laisvo laiko ir galėjo tapti gerais pagalbininkais ūkyje. Taigi seneliai sušlavė miltus ir draugiškai išminkę tešlą išsikepė sau pagranduką, kuris buvo gyvas...

Nors šiaip tai ne

Iš tikrųjų viskas buvo kitaip. Taigi... Seniai seniai, kai konsolės dar nebuvo populiarios, pasaulyje gyveno senelis ir senelė viename asmenyje. Ji/ją vadino Namco. Namco jau turėjo vaikų, tačiau norėjo jų turėti daugiau, tad sušlavė miltus... hm... ir iškepė Pakmaną, kuris buvo gyvas, panašus į pagranduką, valgė viską iš eilės (kartais net ir piktus baisius vaiduoklius) ir padėjo savo tėvams ūkyje, t.y. uždirbo milijonus pinigų. Namco pastebėjo, kad Pakmanai noriai dirba ir uždirba, tad jau kuris laikas periodiškai išsikepa sau po vieną kitą pagranduką... Vienas jų iškeptas visai neseniai. Paragaujam?

Labai trumpas istorinis ekskursas

Pirmasis Pakmanų šeimos vaikas gimė 1980 metais. Jį mylėjo viso pasaulio vaikai ir suaugę, vyrai ir moterys. Jis buvo vienas labiausiai „piratuojamų" to laikmečio žaidimų, bet, nežiūrint į tai, seneliai Namco įsigudrino prastumti daugiau nei 300 000 arkados aparatų.

Atgal į ateitį

Prabėgo daugiau nei 20 metų, o Pakmanų šeima smarkiai pagausėjo. Jauniausias šeimos Pac-Man World 2 dabar guli ant mūsų operacinio stalo. Pradėsiu nuo maloniausio dalyko. Žaidime yra arkados kambarys, kur apsilankę mes galime sužaisti klasikinius Pac Man serijos žaidimus. Labai smagu, nes skirtingi Pakmanai man primena skirtingus gyvenimo etapus. Mano pirmąjį Atari, mano pirmąjį Zhiliton, mano pirmąją Sega. Pakmanai gyveno visur, ir džiaugiuosi, kad dabar jie surinkti į vieną vietą. Vis tik šis smagumas labai laikinas ir, ko gero, paveiks tik kiek brandesnio amžiaus žaidėjus. Neslėpkime, visa žaidimo esmė, už kurią mokami pinigai, yra adventure režime. O šis režimas mus nuliūdino. Ojojoj, ir dar kaip nuliūdino.

Būtų geras, jei nebūtų geresnių

Pakmanas yra eilinis visų per žaidimo istoriją pasirodžiusių platformerių klonas. Kūrėjai lengva ranka pasiskolino atskirus patrauklius „geimplėjaus" elementus iš lapino Crash, drakoniuko Spyro, ūsuoto santechniko Mario ar ežiuko Soniko. Besiskolindami jau įprastus butt bounce ar jump kick veiksmus, žaidimo kūrėjai visiškai pamiršo apie kamerą, kuri žaidime turi ypatingą svarbą. Namco supratimu kamera žaidimo metu privalo siutinti žaidėją visais įmanomais būdais: vengti parodyti pageidaujamą vietą, demonstruoti neįtikėtiną užsispyrimą net ir tada, kai žaidėjas bando savarankiškai ją sureguliuoti. Tokie dalykai sukelia labai neigiamas emocijas.

Stovėdamas ant prarajos krašto nemačiau, kas manęs laukia, jei drįsiu pajudėti, mat kamera kabojo tiesiai virš galvos, įsirėmusi į milžinišką, bjaurų skardį. Karštligiškai bandydamas priversti kamerą suktis, vos nenulaužiau analoginės rankenėlės, nepadėjo nė smūgiai delnu per valdymo pultelį, vėliau per konsolę ir galų gale per televizoriaus šoną...

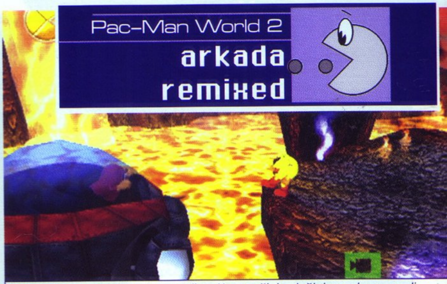
Žvilgsnis vėl grįžo link skardžio, į kurį rėmėsi nepaklusnioji kamera... Vaje vaje...

Genialumas paprastume?

Aš taip nemanau. Gal ši tiesa ir įrodyta, bet tik ne Pac-Man World 2 atveju. Nagrinėdamas nelemtą skardį (o ką gi daugiau nagrinėti, kai kamera taip elgiasi), supratau štai kokį dalyką: klonuoti ar kopijuoti žaidimus nėra taip jau blogai, ypač jei kalbame apie platformerius. Tačiau šiuolaikiniam jaunimui žaidime būtini tam tikri dalykai, kuriais Pakmanas jaunesnysis pasigirti negali. Pradėkime nuo grafikos. Mes jau sulaukėme tų laikų, kai net mažiausi žaidėjai pradeda suprasti, kas žaidi-

Pac-Man World 2
arkada remixed

Štai dar vienas širdžiai mielas peizažiukas... Tikrai yra į ką pasižvalgyti, tačiau tik tol, kol to nori kamera, ir kol niekas nejuda :-)


Atkreipkite dėmesį į kameros ikonėlę apačioje dešiniame kampe. Ji reiškia, kad šiuo metu kamera oficialiai nereguliuojama. Deja, ikonėlei išnykus situacija nepagerėja...

Po ilgų kelionių narsusis pagrandukas priėjo liepto galą...

Pakmanas, be abejonių, mielas personažas, bet žvelkime tiesai į akis — jam kažko trūksta... Gal kūrėjų nuoširdumo?

me gražu ir kas negražu, kur grafika verta dėmesio, o kur žaidimas tinka tik zilitonams. Taigi drįstu teigti, kad Pakmanas jaunesniųjų žaidėjų bus vertinamas neigiamai, vien tik dėl perdėm primityvios grafikos, kuriai tikrai ne vieta šiuolaikiniame platformeryje (skurdi detalizacija, nepatrauklūs ir sunkiai įžiūrimi personažai, lėkšti efektai).

Garso srityje su kūrėjais ginčytis sunku, mat plokščias garso takelis bei juokingas garsinimas gali būti naudojamas kaip priemonė žaidimo amžiui ir tradicijoms nurodyti. Bala jo nematė.

Paprastas kaip dvi kapeikos ir žaidimo siužetas. Be to, jis be galo vaikiškas, neturintis savyje nė krislelio paslėpto humoro ar potekščių, žavinčių vyresnius žaidėjus tokiuose žaidimuose kaip Crash, Spyro, Ty the Tasmanian Tiger ar puikiajame Sly Racoon.

Kaip supratote, žaidimas visu šimtu procentu orientuojamas į vaikus... Į vaikus, kuriems nežinia kiek metų, mat Lietuvoje tokio amžiaus vaikučiams tėvai tiesiog draudžia žiūrėti televizorių, o ką jau bekalbėti apie žaidimus. Daugelis pamanys, jog tai šiuolaikinio auklėjimo problema, kai vaikai mieliau renkasi automobilių vagystes, pokemonus ar beprasmį pleškinimą į teroristus. Tačiau gerasis Spairo ar patrakęs Krešas sugeba ir dabar išlaikyti tvirtas pozicijas tiek PSone, tiek PS2 savininkų tarpe.

Nežinau kodėl, bet širdis jaučia, kad šis Pakmanas įsimintinu netaps. Dar baisiau, jau po metų paminėjus žodį Pac-Man aš iškart prisiminsiu viską, kas buvo sukurta auksiniame 80-metyje, ir net nepamąstysiu apie 2003-iuosius.

Labai norėtųsi tarti

Ei, juk ne viskas taip blogai! Deja, negaliu to padaryti. Bandžiau žaisti kelis kartus, skirtingu metu, kiekvieną kartą nusiteikęs rasti ką nors, kas ištemptų žaidimą iš nevykėlių liūno. Prieš akis pasidėjęs diską meditavau, meldžiau dievų paramos ir stiprybės.

Vis tik apie žaidimą rašau blogiau, nei galvoju, ir pasakysiu kodėl. Iš prigimties esu žmogus, kuriam žodis „nostalgija" ši tą reiškia (bent jau žaidimų srityje :)). Būtent nostalgija mane vertė blaškytis po Paklandą ir ieškoti auksinių vaisių. Aš su malonumu prisimenu visus senus žaidimus, kuriuos žaidžiau augdamas. Kai nerūpėjo nei grafika, nei garsas, o tik iššūkio rimtumas. Kuomet galėdavau girtis draugams pasiektais rezultatais ir pirštų miklumu bent jau vienoje srityje. Tai buvo puikūs laikai, ir Pac-Man World 2 sugeba juos atgaivinti. Taip pamažu aš ir artėju prie išvadų, kurias kaip tik dabar ir paskelbsiu.

Jei apie Pakmaną kalbame kaip apie žaidimą, įsigytą seniai praėjusių laikų vardan, arba iš pagarbos vienam seniausių žaidimo personažų, mus liūdins tik kameros neveiklumas. Visas kitas paprastumas... jei ir nedžiugins, tai nuteiks neutraliai, o klajodami po beribes Paklando žemes tikrai patirsime ir džiugių akimirkų.

Jei apie Pakmaną kalbame kaip apie paprastą šiuolaikinį 3D platformerį, geriau jau patylėti. Šiomis dienomis platformerių prikurta tikrai nemažai, ir, kaip bebūtų keista, didžioji jų dalis yra šiuolaikiniai meno kūriniai. Šedevrai, sakyčiau. Pakmanas į šią grupę nepatenka, ir jei ne skambus ir žinomas pavadinimas — apie žaidimą turbūt taip ir neparašytume...

Jei apie Pakmaną kalbėsime kaip apie puikų žaidimą nuo smurto saugomiems vaikams... Hm... Matote, įvadiniame filmuke graži vaiduoklė lyg ir įsimyli Pakmaną... Gražu? Aš irgi manau, kad gražu... Bėda tame, kad už kiekvieną suvalgytą vaiduoklį Pakmanui duoda 200 taškų... Tiesioginio smurto žaidime nepastebėta, bet prigalvot galima visko ;-).

PIRMASIS ĮSPŪDIS	9
SIUŽETAS	5
GRAFIKA	5
GARSAS	5
VALDYMAS	3

IŠVADA

Sunku vertinti tokius žaidimus, mat baisu užsitraukti žaidėjų nemalonę. Kad ir klasikos mėgėjai, ir šiuolaikiniai žaidėjai būtų patenkinti, renkuosi aukso viduriuką...

5
Pak-Man

Komandiruotas į Paklandą Artojas

CASPER: SPIRIT DIMENSIONS

O KASPARAI, GERASIS MŪSŲ DRAUGE...

KŪRĖJAS:
Lucky Chicken
LEIDĖJAS:
TDK Mediactive Inc.
PARDUODAMA:
nuo 2002-03-25

Prieš 20 metų atsiradęs gerasis vaikų draugas vaiduoklis Kasparas vėl grįžta į spalvotuosius ekranus, tik šįkart žaidimo pavidalu. Tad nieko nelaukdami pažiūrėsime, kokias galias skrajojanti dvaselė įgis šiame žaidime.

Žaidimo priešistorė gana paprasta: piktasis ir galingasis vaiduoklis Kibošas pavergia visas geras būtybes, išskyrus vieną, kuri privalo išgelbėti pasaulį. Primityvus siužetas, tad iš žaidimo negalima tikėtis daug. Tačiau vaikams gero ir įspūdingo siužeto nereikia, nes jiems svarbiausia, kad žaidimas būtų įdomus. Ar šis žaidimas yra geras, sužinosime po kelių akimirkų :).

Įvadinis dialogas

Casper: Spirit Dimensions prasideda prievartiniu siužeto išaiškinimu. Nori tu ar nenori, pačioje žaidimo pradžioje teks išklausyti 10 minučių pokalbį tarp Kasparo ir mergaitės, kuri išaiškina „padėtį". Žaidimo pristatymo metu spėjau nusižiovauti ne vieną kartą, tačiau užmigti neleido nuolatinis prašymas spausti X mygtuką.

Pats Kasparas žaidime atrodo gana gražiai, išties panašus į animacinę vaiduokliuko versiją. Jis gali skraidyti, šaudyti trijų tipų šoviniais (paprastais, ugnimi ir užšaldančiais), panaudoti savo magiškąją jėgą ir skristi greičiau. Dar jis moka išnykti ir vėl atsirasti, bet tai tik kūrėjų taktinė gudrybė, nes šios Kasparo savybės nesugebėjau pritaikyti žaidime. Štai ir visi vaiduokliuko triukai. Ech, liūdna.

Jau tas valdymas...

Praėjo 10 minučių, pakalbėjo draugai, taigi laikas žaisti. Stop. Kas čia? Štai tokį klausimą aš uždaviau sau, vėliau broliui. Kalbu apie valdymą. Žaidime siūlomas naujas valdymo principas. Pasak kūrėjų, galite skraidyti ir staigiai sukiotis 360 laipsnių kampu, tačiau Kasparas juk nėra sportinis lėktuvas ir staigiai šauti į viršų negali. Valdyti teko dviem analoginėm rankenėlėm, o tai nebuvo labai patogu. Žaidimą žaidžiau ištisą savaitę, bet nesugebėjau pripratsi prie tokio valdymo.

Gebėjimas skraidyti į visas puses bet kuriuo metu, rodos, turėtų leisti jaustis nevaržomu ir laisvu, bet, deja. Viskas vyksta tarsi pagal iš anksto parašytą scenarijų: kiekvienas žino savo sekantį ėjimą, žodžius, judesius.

Eksperimentas!

Neseniai Amerikoje buvo atliktas eksperimentas su dešimtmečiu vaiku. Jam reikėjo žaisti Casper: Spirit Dimensions. Rodos, labai smagu, tačiau po kelių nesėkmingų bandymų vaikas grąžino žaidimą, kaltindamas sunkų valdymą.

Tokį patį eksperimentą atlikau ir su savo broliu. Koks rezultatas? Ogi toks pats. Tai ir ant ko dabar pykti? Brolis dar mažas, kūrėjai kitame pasaulio krašte, valdymo pultelio gaila, kambario sienos dar naujos...

Gera idėja?

Žaidimas sudarytas iš keturių pasaulių, o kiekviename jų — keturi lygiai. Taigi viso yra 16 lygių. Pagrindinė žaidimo idėja — rinkti deimančiukus, kurių pagalba galima pereiti lygį, o jei jau pritrūks nors vieno, tai teks kankintis kelias valandas ir, neaišku, ar jis bus surastas...

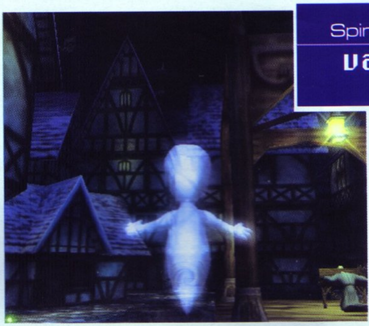
Kasparas taip pat mokysis skraidymo gudrybių ir kovos meno, nes reikės susiremti su burtininkais ir piktosiomis jėgomis. Taigi sutiks jis daugybę priešų, kuriuos nugalėti teko sunkiai paprakaitavus, ir kelis draugus, kiekviename lygyje po vieną, bet, gaila, jie tik pasiūlys neįdomias ir nesvarbias užduotis.

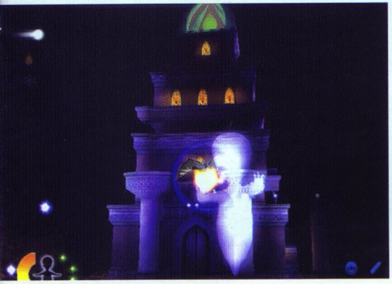
Vaizdai vaizdeliai

Žaidimo grafika nustebino. Vaizdai kurti nuosekliai, klaidų beveik nėra, matome gražias dekoracijas ir gan spalvotą aplinką. Panaudota daug tekstūrų: sienos, žemė, dangus, kalnai... Labai gerai suderintos šviesios bei tamsios spalvos — viskas kartu atrodo šauniai. Žaidime galima rasti gerai pritaikytų šviesos efektų, šešėlių, tikroviškai pavaizduotą ugnį bei galimybes išsimaudyti vandenyje. Galima drąsiai sakyti, kad grafiniu aspektu žaidimas yra ilgo bei sunkaus darbo rezultatas. Vis tik trūkumus

Casper: Spirit Dimensions

vaiduokliški nuotykiai





privalau išvardinti. Pavyzdžiui, skrendant matomi judantys objektai susilieja, spalvos bei vaizdai susitrina ir tampa mišraine — grafika praranda savo grožį.

Gražus žaidimas ar ne — dar galima ginčytis, tačiau Casper: Spirit Dimensions yra neįdomus, neturintis aiškios idėjos. Jam trūksta slaptos ugnelės, kuri sukeltų aistrą žaidimui. Galbūt kūrėjai siekė tik pelno, tad apie aistrą nėra ko ir kalbėti. O gaila, juk mielas Kaspariukas galėjo pradžiuginti daugelio žaidėjų širdis.

Garsai garseliai

Šioje srityje nieko itin blogo neradau. Muzika pagarsėja ir nuslopsta reikiamose vietose. Čia neišgirsime smagių dainelių, bet baugios ir šiurpios muzikos — apstu. Deja, pasikartojimų neišvengta. Šiurpulys pradeda nebekrėsti, kai bauginantis garso takelis sukasi jau nežinia kelintą kartą iš eilės. Bet atleisiu, juk ilgai žaisti neteks — nuobodu vis tik.

Kartais gal ir norisi linksmesnės melodijos, ypač nugalėjus blogąsias jėgas, bet triumfo skambesys nuvilnija tik viduje. Personažų balsai įgarsinti paprastai, tad ir šioje srityje pagyrimų neliko.

Kokia auditorija?

Žaidžiant man kilo paprastas klausimas: kokio amžiaus žaidėjams buvo kuriamas žaidimas? Tarkim, vyresniems, bet jie juk retai žaidžia animacinių filmukų video versijas. Na, o jei skirta jauniems žaidėjams, tai ką gi jiems su valdymu daryti? Ir ką tie kūrėjai sau galvojo.

Turiu dar vieną pasiūlymą. Galbūt žaidimas sukurtas būtent žaidimų kritikams, tokiems kaip mes :-). Bet ne. Žaidimo etiketė aiškiai nurodo, jog Casper: Spirit Dimensions skirtas vaikams. Hm... Galėtų jie pridėti ataskaitą apie eksperimentą.

Post Scriptum

Kaip žinia, vaiduokliai gali praskristi kiaurai sienas, įlįsti į paveikslus, virsti nematomais, tačiau Kasparas, matyt, yra mutavęs vaiduokliukas :].

Kalba [aLeLiuMaS]

Casper: Spirit Dimensions

Slaptas kambarys Kasparo namuose (kur pradėsite žaidimą)
Judėkite tiesiai link knygų lentynos. Šaukite šiais šoviniais: normalus, ugninis, ugninis, ledas, normalus, ugninis. Tuomet su pagreitintu judėjimu skriskite į lentyną. Ten atsidarys naujas slaptas kambarys, į kurį galėsite užeiti.

Skraidančios pabaisos
Šaukite į jas lediniais šoviniais, o krisdamos žemyn jos suduš į šipulius.

Daugiau informacijos
Norėdami detaliau sužinoti apie užduotis ir apie paslėptus daiktus, su herojais bendraukite ne vieną kartą. Kaskart užkalbinti jie pasakys vis daugiau.

Šaudymas
Pasislėpkite už kolonų, kai Kibošas į jus šaudys. Kad nugalėti Kibošą, jums reikės daug specialiosios galios, todėl saugokite ją. Norėdami šaudyti taikliau, laikykite nuspaudę šaudimo mygtuką ir būtinai nusitaikykite į priešą.

Pasinaudokite esančia aplinka ir pritaikykite tokią taktiką, kuri būtų priimtiniausia tai aplinkai.

Extra
Norėdami pamatyti draugiškai nusiteikusį Kasparą, jo šypseną ir išdaigas, palaukite keliolika sekundžių nieko neveikdami.

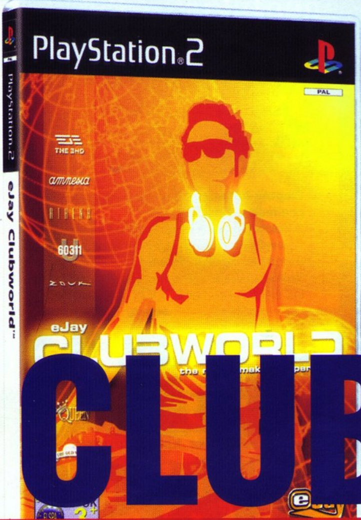
Rinkite visus kristalus. Nepaėmę nors vieno iš jų, negalėsite pereiti lygio.

PIRMASIS ĮSPŪDIS	7
SIUŽETAS	4
GRAFIKA	8
GARSAS	7
VALDYMAS	3

IŠVADA
Pirmas įspūdis – pakankami geras, garsas ir grafika – vidutiniški, valdymas ir siužetas – visai prasti. Bet juk dar yra ir Kasparas...

5
Darbas

Gerasis vaiduoklis aLeLiuMaS



CLUBWORLD

KŪRĖJAS: eJay Entertainment
LEIDĖJAS: Empire Interactive
PARDUODAMA: nuo 2002-09-27

Garsioji E-Jay serija, susilaukusi pripažinimo PC vartotojų rate, debiutuoja PlayStation 2 konsolėje. Kiekviena ankstesnė dalis turėjo savo stilių, o štai konsoliniame variante išvysite visiškai naują ir nenukopijuotą produktą — muzikos kūrimo programą.

Club World pavadinimas atitinka žaidimo esmę — šokdinsite publiką gausybėje klubų visame pasaulyje. Žengdami klubo vidun, išvysite jo statistiką: kiek klube yra aukštų, koks maksimalus lankytojų skaičius, darbo laikas, kiek yra barų. Pasaulio klubuose kurti ir miksuoti galėsite netgi aštuoniais stiliais: Ambient, Electro, Raggae, Hip-Hop, Drum & Bass, House, TechHouse bei Techno. Kiekvieno klubo lankytojai mėgsta tik tam tikro stiliaus muziką, tačiau tai tik maloni detalė, pernelyg nekeičianti žaidimo esmės.

Kiekvienas klubas skiriasi ne tik muzikos stiliumi, bet ir kai kuriomis savybėmis, papildomomis funkcijomis. Pradėkime nuo pačio kūrimo proceso. Pasirenkate vieną iš aštuonių garso grupių: bosai, melodijos, būgnai, gitaros, ritmai, garso efektai, fonai bei ekstra. (Priklausomai nuo pasirinkto klubo, ne visos garso grupės bus pasiūlytos, tačiau atsiras nauji pasirinkimai.) Išrinkę norimą garso grupę, atveriate gausią ritminių figūrų biblioteką ir imate labiausiai patinkančią. Ją patupdote kol kas tuščiame lauke, kurį sudaro 20 eilių (kai kuriuose klubuose pridedama viena papildoma) ir 999 stulpeliai. Taip kilnodami ritmines figūras nepaprastai lengvai sukursite gerai skambančią dainą.

Kiekvieną eilutę galėsite pažymėti trim būdais: Normal — eilutė gros įprastai, Solo — visos kitos eilutės bus nutildytos ir skambės tik ši eilutė, Mute — ši eilutė bus nutildyta, ir galėsite išgirsti, kaip jūsų kūrinys skambėtų be jos.

Pagrindinis darbalaukis, kuriame praleisite daugiausiai laiko kurdami muziką, susideda iš penkių dalių:

- laukas, kuriame dėliosite ritmines figūras,
- ritminis figūrų laukelis, kur matysite pagal tam tikrus požymius pasirinktas ritmines figūras ir galėsite jas perklausyti,
- garso grupių laukelis,
- valdymo pultas, kurio dėka keisite kūrinio garsą bei greitį,
- informacijos laukelis, kuriame matysite informaciją arba apie jūsų dainą, arba apie klubą — priklausomai nuo jūsų pasirinkimo.

Tiesą sakant, viskas šioje programoje priklauso nuo jūsų pasirinkimo, tad iš pradžių gali apimti jausmas, jog nesate pajėgus sukurti normalų kūrinį. Tačiau yra puikus Tutorial režimas, kuriame pateikta labai reikalinga pradinė informacija. Neatskleisdama per daug sudėtingų detalių, ji laikui bėgant leidžia tobulėti.

Sukūrę bent trumpą dainos atkarpėlę, galėsite pasinaudoti mikseriu — iš pradžių jis atrodys kaip baugus pultas su gausybe svirtelių ir mygtukų. Čia reguliuosite savo kūrinio skambesį, pridėsite ar sumažinsite aidą ir kitus efektus, sustiprinsite ar palengvinsite ritmą bei melodiją. Kadangi ekrane matysite net 132 mygtukus, kuriuos galėsite pasukti, paspausti, pakelti ar nuleisti, galėsite atrasti SAVO autentišką skambesį.

Kai kuriuose klubuose siūlomos dvi svarbios funkcijos, kurių labai trūksta likusiuose klubuose. Tai ritmo ir melodijos kūrimo programėlės.

Pradėkime nuo ritmo. Jam sukurti naudosite Groove Generator — dešimties eilučių lauką, kuriame galite kurti beveik bet kokius ritmus, pasirinkdami arkadinį arba simuliacinį režimą.

Arkadiniu (Jam) režimu ritmus kursite gyvai — išvysite didelį, savo forma tortą primenantį trimatį cilindrą. Jo kraštuose matysite beveik visus pagrindinius mygtukus. Kiekvienas jų užprogramuotas tam tikram garsui skleisti. Maigydami mygtukus, siūbuojate visą platformą ir kuriate ritmą, kurį vėliau galite panaudoti dainoje. Mygtukų reikšmes galite pakeisti. Vis tik padoriai skambantį ritmą vargu ar sukursite iš karto, nes vienu metu reik derinti į taktą, prisiminti visas mygtukų reikšmes ir spėti laiku nuspausti pasirinkto garso mygtuką. Patikėkite, tai nėra lengva. Vis tik Jam režimas yra gana linksmas, bet, deja, neatneša praktinės naudos kuriant dainą.

Simuliaciniu režimu pavadinčiau Matrix, kuriame galėsite kurti tikslų ritmą, skambantį sekundžių dešimtųjų ar net šimtųjų tikslumu. Pasirinkę dešimt iš nesuskaičiuojamos gausybės mušamųjų garsų, dėliokite juos milžiniškame tinklelyje. Mušamuosius bet kada galite pakeisti, tad galimybės yra begalinės. Gaila, kad ne visuose klubuose ši nuostabų dalyką galėsite panaudoti.

muzikos kūrimo programa

Hyper Generator — vėlgi nepakartojama funkcija, bet ja galėsite naudotis tik keliuose klubuose. Stulbinančio dydžio lauke, dviejose su puse oktavose dėliosite keturių rūšių ir pasirinktos rūšies skambesių figūras. Klausydami melodijos, girdėsite ir jau sukurtą kūrinio dalį pagrindiniame lauke, tad visąlaik išgausite gerą skambesį, galėsite paklausyti, ar jis pritampa prie dainos.

Live Jam — dar vienas žaidimo režimas, kuris pavers jus tikru diskotekų vedėju, gyvai grojančiu savo miksus. Išvysite keturis pultų atvaizdus. Prisijungę iki 4 valdymo pultų, kiekvienam jų mygtukui pakrausite kokį nors garsą. Rodyklės skirtos ritmui, o likę mygtukai — kitiems garsams. Pilnai sukonfigūravę mygtukų reikšmes, galite pradėti pasirodymą. Live Jam kartu yra ir kelių žaidėjų režimas — pasikvietę dar tris draugus, galėsite sukurti bendrą miksą. Tačiau ne mažiau puikiai multitap'ą ir keturis pultus (jei turite namie tokią amuniciją) galite išnaudoti ir savo reikmėms patenkinti. Grodami vienu pultu, greitu R1 ar R2 mygtukų paspaudimu galite aktyvuoti sekantį pultą. Taip dirbdami prie keturių pultų, pasijusite tarsi muzikos pasaulio imperatorius, kuriam nėra lygių.

Dar vienas nuostabus režimas privers jus atsisėsti priešais Club World — pristatau Scratch Mode. Jums bus leista liestis prie plokštelių grotuvų, kuriais, jei neklystu, pirmąkart konsolių istorijoje galėsite „skrečuoti" bet kurį žaidime esantį garsą. Turėsite du grotuvus. Kairiuoju paleisite savo sukurtą dainą, o į dešinį galėsite pakrauti bet kurią ritminę figūrą. O dabar apie patį „skrečavimo" procesą, kuris yra labai malonus ir dar niekada nebuvo toks patogus. (Turbūt sutiksite, kad PC plokštelių sukinėjimas pelės judinimu nėra vertas aplodismentų.) Taigi kairiąją analogo rankenėlę kreipdami į šonus, keisite jūsų sukurtos dainos greitį. Garsas skambės taip, tarsi muziką tikrai leistumėte iš plokštelės — ryškiausiai tai jaučiasi, kai sulėtinsite ar pagreitinsite tempą. Dešiniąja analogo svirtimi „skrečuosite" pasirinktą ritminę figūrą. Lenkdami rankenėlę į vieną pusę, suksite plokštelę pagal laikrodžio rodyklę, o į kitą — prieš. Jei pajudinsite svirtį dešinėn–kairėn, tai išgirsite mielą ausiai ir įprastą hip–hopui garsą. Valdymas jautrus, todėl patirsite maksimalų malonumą. Vienintelis priekaištas, kad kai kurie balsai, juos „skrečuojant", burbuliuoja lyg po vandeniu, kas paprastoms plokštelėms neįprasta. Vis tik šis režimas išlieka vienas nuostabiausių, nes jame rasite visas reikalingas priemones tinkamai pasirodyti: rodyklėmis keisite garso paskirstymą tarp grotuvų, vienu spustelėjimu užtildysite norimą plokštelę, bet kuriuo metu galėsite keisti ritmines figūras dešiniajam grotuvui.

Sukurtam kūriniui, kaip įprasta, galėsite sukurti vaizdo klipą. Tiesa, jo kūrimui laisvė nesuteikta, tai bus daugiau kompiuterio nuopelnas, tad patys galėsite tik keisti efektus keliais mygtukų paspaudimais. Nieko pernelyg įspūdingo neišvysite. Gana tradiciniai sapnus ar vizijas primenantys efektai nuo PSone konsolei skirtos Music serijos skiriasi tik didesne rezoliucija.

Paskutinis režimas, kuriuo mėgautis galėsite jau sukūrę bent kelias dainas, vadinamas Jukebox. Čia patalpinsite norimas dainas ir klausysitės jų pasirinkta tvarka. Jei pageidaujate, galite visą dainų kolekciją įtraukite į sąrašą kelis kartus. Tuomet jūsų sukurta muzika skambės visą vakarą...

Žaidimo, o tiksliau — programos, išvaizda yra puiki. Lentelės tvarkingos, šiek tiek spalvingos, nuteikia rimtam įsikūnijimui į diskotekų vedėją. Fonas gan neryškus, tad nenukreipia žvilgsnio nuo gausybės ritminių figūrų. Garso kokybė nuostabi, oktavų garsai niekada neiššikraipo. Valdymas nėra sudėtingas, bet būtina išklausyti Tutorial, kad pradėtumėte gaudytis. Galimybių kurti SAVO muziką visgi mažoka. Nors iš pateiktų ritminių figūrų, kurių yra virš 10 000, galima sudėlioti beveik bet kokį kūrinį, tačiau Groove Generator bei Hyper Generator galėtų būti visuose klubuose ir būti suderinami su visomis ritminėmis figūromis.

PIRMASIS ĮSPŪDIS	8
GALIMYBĖS	7
GRAFIKA	7
GARSAS	9
VALDYMAS	9

IŠVADA

Kurti muziką – visai paprasta, nesudėtinga, tačiau trūksta laisvės užkietėjusiems muzikos kūrėjams.

8 Scratch!

Užkietėjęs muzikos kūrėjas — Žygis

RATCHET & CLANK

LAISVAS BASTYMASIS PO PASAULIUS

KŪRĖJAS: Insomniac Games
LEIDĖJAS: SCE
PARDUODAMA: nuo 2002-11-06

Laisvo bastymosi 3D ar platforminiai žaidimai gali atrodyti labai neteisingai. Pasislėpęs prastos kameros sukurtais kadrais, „laisvas" 3D pasaulis yra gan suktas dalykas. Žaidėjams dažnai trūksta laisvės arba jie, mažai ką suvokdami, be jokios priežasties lakstо po pasaulį. Dievaži, prasti bandymai sukurti žavų ir didelį pasaulį neretai baigiasi visiškomis nesėkmėmis. Laimei, Ratchet & Clank neturi šių problemų ir suteikia viską, ko gali norėti platforminių žaidimų mėgėjai.

Ratchet & Clank žaidimo sėkmę garantuoja linksmas ir nerūpestingas jausmas, puikus veikėjų dizainas ir geras humoras. Ratchet yra vienas tų veikėjų, kurį galima akimirksniu pamilti. Tai tarsi įvairių prietaisų rinkinys. Tuo tarpu Clank, hmm... turbūt yra defektas, surinkimo linijos nesėkmė, kurios rezultatas — kvanktelėjęs karinis robotas. Kartu su jūsų pagalba ši nežemiška keista pora turi dirbti drauge ir nugalėti Dreką, bjaurų ateivių korporacijos vadovą. Piktadario planai išties baisūs: jis nori atkurti savo namus plėšydamas gabalėlius iš įvairių kitų pasaulių.

Ratchet & Clank — laisvo klajojimo žaidimas su puikiu kameros darbu, patikimu valdymu ir puikiai subalansuota mechanika. Ratchet yra sėkmingas įvairių technologijų specialistas, turintis pakankamai daug pinigų, kurie jo visatoje vadinami „riešutais ir varžtais" (Sonic juos vadintų žiedais, Mario — monetomis ir pan.). Pasauliai tiesiog prikimšti to gero, o dar daugiau prisirinkti nesunkiai galima daužant dėžes ir kovojant su organiniais ir mechaniniais priešais. Tose planetose, matyt, visi laikosi geležies dietos :).

Rankioti niekučius, keistus daiktelius ir sunkiai sugraibomas daleles — žaidimuose tai tikra kankynė, ir Insomniac kūrėjų komanda su tuo visa širdimi sutinka. Savo veikėją nuo šio sunkaus darbo jie išgelbėjo labai gudriai: patogus Ratchet veržliaraktis yra įmagnetintas, tad kai jis (kartu su Clank ant nugaros, kaip su kokiu nerūdijančio plieno maišu) siaučia nelinijiniuose lygiuose, visi aplinką šiukšlinantys varžtai automatiškai prilimpa prie įrankio. Dar geriau, kai Ratchet šiuo daiktu nedaužo priešams galvų, o gali jį mėtyti ir sugauti, kaip kokį bumerangą. Taip surenkami ir nepasiekiamose vietose besivoliojantys niekučiai. Ginklai ir įtaisai gali būti panaudojami pirmojo asmens vaizde, jei žaidėjai to nori. Gudru.

Tiesą pasakius, įvairūs techniniai daiktai užima svarbią vietą žaidime. Bombų pirštinės, raketsvaidžiai, kabelių šaudymo mechanizmas, ugniasvaidžiai ir kiti panašūs dalykai įeina į Ratchet arsenalą. Žiauriausią funkciją atlieka patranka, kuri įtraukia į vidų mažus bejėgius priešus ir panaudoja juos vietoj amunicijos. Neverta pamiršti ir mažojo Clank — jis taip pat gali tobulėti ir įgyti šiek tiek kovinės galios. Beje, herojus gali užsiropšti į tas vietas, kur Ratchet nepajėgia.

Kur beklajotumėte, visur atsiras maži „inforobotai", reklamuojantys naujas pla-

Ratchet and Clank

neribojami nuotykiai

netas ir vietoves, į kurias galite keliauti. Lygiai didžiuliai ir puikiai pateikti. Nuolat atsiras kelias, kuriuo dar nekeliavote, paslaptis, kurios netyrinėjote, ir daiktas, kurį galite rasti, nusipirkti ir pakvailioti. Vienas ypač naudingas daiktas leidžia virsti į robotą, kad sukompromituoti robotų fabriko apsaugą (tai ne taip stilinga, kaip, pavyzdžiui, įslinkti pasislėpus statinėje, bet juk negalime visi būti žvaigždės :)).

Savo kelionės, kolekcionavimo ir muštynių metu, Ratchet & Clank išlaiko malonų, nevarginantį ir linksmą požiūrį, primenantį Toy Story filmus. Ratchet kosminis herojus Kapitonas Kvarkas šiek tiek primena Bazą iš Toy Story. Čia jis irgi „gelbėja visatą", tačiau didžiąją žaidimo dalį personažo įtartinai nesimato. Na, nieko blogo — daugiau darbelio lieka Ratchet, Clank ir jums.

Žaidimo tikslai yra per daug didingi, tačiau kiekviename lygyje ir vietovėje atsiras įvairovė, o ir pats kvailiojimas aplink bei varžtų rankiojimas gali būti smagus. Ratchet & Clank taip išdėstytas, kad išvengia bereikalingo vaikščiojimo atgal, t.y. ligos, kuria serga daugelis žaidimų. O jei jau tenka kažkur sugrįžti, visada pasiūloma patogi transporto priemonė.

Dar vienas pliusiukas Ratchet & Clank sąraše yra glaustas, protingas ir humoristinis mokomasis režimas. Jis jus įtraukia, pamoko, priverčia kikenti ir tik tuomet paleidžia. Čia rasite visus judėjimo, rinkimo ir kovos pagrindus, o tada jau viską išbandysite laisvame žaidime.

Ratchet & Clank vaizdus galima apibūdinti taip: nuobodūs, bet stulbinantys. Lygiai įvairiausi, suderinantys visas standartines platforminių žaidimų klišes: ledą, ugnį, technologiją, kosmosą ir kt. Žodžiu, viskas, ko galime tikėtis iš „platformerio". Kai kuriuose lygiuose galbūt trūksta tekstūrų, vaizdai tampa paprasti, tarsi piešti „cell–shading" technologija. Bet paprastumą pateisina ypatingas pasaulių gyvumas. Tą pastebėsite atkeliavę į Veldin planetą, kur virš galvos skraidys Dreko flotilė. Persikėlus į Novalis, pasaulis vėl atgyja: aplink zuja miško ruošimo mašinos, plūsta minios priešų, iš dangaus krenta vanduo ir t.t.

Prie žaidimo atmosferos prisideda ir puikiai parinkta dramatiška muzika, garso efektai bei kokybiškas balsų įgarsinimas. Kartais truputį pakvailioja kamera, neleisdama normaliai kovoti su didelėmis priešų gaujomis, bet visais kitais atvejais ji dirba nepriekaištingai. Beje, kovojant galite atsitraukti ir iš atstumo paleisti kelias sunkesnes atakas, tada nereiks mestis į priešų krūvą ir stabdyti veiksmo.

Pradedu kartotis, tačiau svarbiausios gero žaidimo savybės yra šios: šaunūs veikėjai, tvirta mechanika, puikiai savavaliams tyrinėjimams pateiktas pasaulis ir daugybė žaisliukų. Visa tai suteikia nepakartojamą Ratchet & Clank patirtį. Nieko žiauriai naujo, bet kaip pasakytų bet kuris mechanikas: jei nelūžęs — netaisyk.

PIRMASIS ĮSPŪDIS	10
SIUŽETAS	9
GRAFIKA	9
GARSAS	8
VALDYMAS	9

IŠVADA

Nei baisiai originalu, nei be galo nauja, tačiau labai smagu.

9 Varžtai

Mechanizavęsis Ryčka

SUMMONER 2

KŪRĖJAS: Volition
LEIDĖJAS: THQ
PARDUODAMA: nuo 2002-11-08

Kas tai? RPG? Strategija? Kvestas? O gal dar kas nors? Į vieno žanro rėmus šį žaidimą įterpti sunku. Aiškų viena, tai gero žaidimo tęsinys. Deja, kaip ir įprasta tokiais atvejais, nieko stebuklingai naujo neturime.

Esate Halassaro karalystės vadovė, jūsų likimas užrašytas dievų knygoje, milijonai padarų jus laiko „Dievu, atgimusiu žmogaus kūne" ir tiek pat jūsų nekenčia. Karalienė turi visaip stengtis, kad likimas būtų palankus jai ir jos žmonėms. Norėdama išgelbėti savo tautą, karalienė Maja turi iškviesti mistinius padarus...

Karalienė Maja — pagrindinė veikėja. Apie šio žaidimo siužetą plačiai geriau nekalbėti — slidus reikalas. Prasmė žinoma, o kaip viskas vystysis toliau, patys pamatysite. Perėję žaidimą, ne viską suprasite (aš nesupratau :)), nes siužetas nėra vientisas: norėdami sužinoti daugiau, vieną po kito vykdysite kvestus, kurie užpildys tik po vieną spragą skylėtoje istorijoje. Manote, kažkas paaiškės? Nė velnio. Kad sužinotumėte praeito kvesto tęsinį, turite vykdyti kitą kvestą, ir t.t. Tai nebūtina, tačiau, juk taip įdomiau.

Ten, kur visada laukiamas

Kadangi esate karalienė, logiška būtų manyti, kad turite karalystę su pilimi ir visais kitais atributais. Čia jau tenka mąstyti ekonomine prasme. Savo

Summoner 2

RPG nuotykiai

pilyje esate visada saugūs, taigi galite nesijaudinti, kad užklups priešai, kai rūpinsitės karalystės reikalais. Pilis išties didelė, joje galima treniruotis su savo veikėjais tam skirtame kambaryje, vaikščioti į biblioteką, šnekėtis su pilies gyventojais.

Bėgiojant pro karius jie atiduoda pagarbą pridėdami savo kalaviją prie krūtinės. Pagarba kažkaip pakelia nuotaiką, nes žinai, kad šiame pasaulyje esi ne vienas.

Rašydamas šias eilutes prisiminiau didžio rusų karvedžio ir disciplinos mėgėjo Suvorovo pasakytą frazę — „sunku treniruotėse, lengva mūšyje" (isiminkite ją, juk ne be reikalo paminėjau:)).

Po visus rūmus yra išsisklaidę pareigūnai, atsakingi už įvairias pareigas. Taigi priėję, pavyzdžiui, prie finansų ministro, galite įsakyti investuoti į kokią nors įstaigą, kuri turėtų atnešti pelno.

Rūmuose galima priimti vargšus žmones ir išklausyti jų bėdas, vėliau nuspręsti vienu ar kitu klausimu. Pilyje galite surasti slaptų praėjimų, „nešti" iš bibliotekos muziką, kurią groja muzikantas, bausti kalinius mirties bausme, ar tiesiog bendrauti su aristokratais. Žinoma, tai yra ne tokie ir svarbūs dalykai, žaidime galima ir be jų išsiversti. Bet viskas taip netikėta, nauja...

Taigi jums spręsti, būti griežtu ir tamsiu, ar būti geru savo tautai bei atlaidžiu prašymams. Jūsų teisė rinktis.

Kovos sistema, veikėjai ir kitkas

Personažai, veikėjai, jeigu norit — individai (koks skirtumas?), yra pilki tarsi akmenys, gulintys spalvingoje vietovėje. Galima teigti, kad skiriasi tik jų išvaizda, o charakterio bruožai su neryškiais nukrypimais yra visiškai vienodi. Tarsi už juos kalbėtų ir veiktų vienas žmogus. (Tai ne RPG bruožai, nors daug kas liudija apie tai.) Personažų yra septyni, bet šis skaičius kintantis — mirtis, suprantat. Jūs to negalite pakeisti, tai yra siužete, tad prisirišti prie vieno personažo neverta. Nors veikėjai ir trykšta emocijomis, pabaiga gali būti liūdna.

Kovos vyksta realiame laike. Vienu metu galite valdyti 3 personažus. Jie slenka vorele paskui tą, kurį valdote (išrinktas lyderis). Kovos metu gali užpulti 5–8 priešininkai, bet ne daugiau, kitaip žaidimas pradėtų stabdyti. Herojai kaunasi kirviais, kardais, arbaletais, žodžiu, senoviniais atributais bei užkeikimais. Kiekvienas ginklas turi savo statistikas: smūgiavimo greitį, galingumą, turimą gamtos stichiją. Kovoje būtina į tai atsižvelgti, prieš tai užmetus akį į priešo sudėjimą ir greitį. Smūgių kirčiai visame žaidime nesikeičia, jų būna apie 4. Nepadės jokie ginklo pakeitimai ar kiti dalykai, tačiau galite uždėti šarvus, amuletus ir dar visokius niekučius, kurie kelia statistikas. Ginklus gali turėti visi, o štai burtus panaudos ne kiekvienas. Pilnus užkeikimus moka tik burtininkai, o kariai gali išmokti nebent burtų pagrindus. Burtų yra įvairių: nuo paprasčiausio sveikatos atstatymo iki meteorų lietaus ar greitos mirties užkeikimo. Karalienė Maja moka daugiau nei burti. Ji gali pasiversti vienu iš keturių monstrų, kurie yra tarsi atskiri veikėjai su savo magija, stiprumu ir vikrumu. Po transformacijos, be abejo, tampate daug stipresni.

Standartas

Summoner 2 grafika nedaug kuo skiriasi nuo dešimčių vidutiniškų PS2 žaidimų. Ir pagrindiniai, ir šalutiniai veikėjai atrodo ypač paprastai: ryškios vienodų tonų spalvos ir kampuoti modeliai. Gerai bent tiek, kad juda veikėjų burnos, pirštai atskirti, o veido bruožai turi daugiau detalių nei pirmoje dalyje. Džiugu ir tai, kad aplinka, priešingai nei veikėjai, yra spalvinga, labai erdvi ir detalizuota. Tiesiog neaprėpiama.

Drumdrumdrum

Garso takelis, atvirai šnekant, siaubingas. Taip yra ne dėl blogos muzikos (tikros muzikos žaidime mažai), o dėl būgnų... vien tik būgnų. Jie visur, kur tik nueini, visą žaidimą lydi tarsi pragariškas sapnas. Suprasčiau, jei tai būtų ritmingas grojimas, o čia tiesiog būgnų daužymas.

Veikėjai kalbėdami didelių emocijų nerodo, tačiau kiekvienas turi savo kalbos stilių.

Magijos skleidžiami garsai yra vienodi, todėl pagal garsą neverta spėlioti, koks užkeikimas naudojamas. Ginklų bei šarvų žvangesiai truputį geresni, užgožia keletą garso klaidų ir neleidžia visiškai nurašyti žaidimo skambesio.

PIRMASIS ĮSPŪDIS	9
ĮDOMUMAS	8
GRAFIKA	8
GARSAS	7
VALDYMAS	8

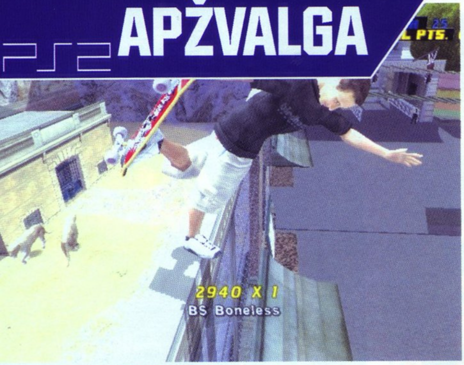
IŠVADA

Tęsinys ir tiek... Žaidėt pirmą dalį, žaiskit ir antrą :-)

9

Sequel

Neatvirstantis iš monstro Pjovėjas



TONY HAWK'S PRO SKATER 4

KŪRĖJAS: Neversoft
LEIDĖJAS: Activision
PARDUODAMA: nuo 2002-12-22

THPS4 — jau trečias žaidimo tęsinys, jau antra dalis, sukurta PS2 konsolei, tačiau dar niekada jis nebuvo TOKS nuostabus...

Niekas net nesitikėjo, kad naujausioje dalyje bus tokių revoliucinių pakeitimų, kurie pakreips ateities tęsinių (niekas tikriausiai net neabejoja, kad tokių sulauksime) vystymąsi visai kita linkme. Kūrėjai drąsiai ir išties sėkmingai įpynė RPG žanro priemaišų į vieną tikroviškiausių, o gal ir patį tikroviškiausią, riedlenčių žaidimą, suteikė jam daugiau arkadinio jausmo.

Rinkitės ir kurkite

Rinkitės vieną iš tikrai gausaus būrio — 15 skirtingų riedlentininkų, iš kurių 14 galima sutikti ne tik TV ekrano pusėje. Penkioliktasis — jūsų pačių sukurtas riedlentininkas, kurį kursite praktiškai nuo ankstesnių THPS dalių nesiskiriančia sistema. Tik šįkart rūbai bus dar gražesni, veikėjas dar tikroviškesnis. Tarp tų penkiolikos, taip pat sutiksite Bam Margera. Šioje dalyje į sportininką turėtumėte atkreipti ypač didelį dėmesį, nes tai jis pasirodė jaunimo dievinamame kino filme Jackass. Beje, kai kurios jo siūlomos užduotys išlaikys savitą stilių ir primins filme ar per MTV rodytose serijose matytus triukus.

Jokios cenzūros, beveik jokios...

Kaip Jackass neapsieina be sužalojimų ir kraujo, taip ir THPS4 nepataikavo jokioms vertinimo komisijoms ir susižalojimų necenzūravo. Kritimai atrodys išties skausmingai ir ganėtinai žiauriai, tad galiu garantuoti, kad vyresnio amžiaus ar silpnesnių nervų žiūrovai (pavyzdžiui, jūsų tėvai ;)) krūptels arba išpils arbatą ant kilimo, kai norėję parodyti įspūdingą triuką, nepastatysite riedlentės teisingai ir skaudžiai drėbsitės ant kieto asfalto, prasiskeldami galvą ar susilaužydami koją. Efektą sustiprins dejonės ir keiksmai, išsprūdę iš riedlentininko lūpų. Tiesa, keiksmai kiek cenzūruoti, jų galūnės nutildytos arba uždėtas visiems gerai žinomas „Pyyyyyyp!".

Būtina pasakyti

Garso takelis, kaip įprasta, nuostabus. Jame dominuoja hip-hopo bei punk rock'o žanrai. Girdėsite System Of The Down, AC/DC, Gangstarr, Public Enemy, Run DMC, The Offspring ir kitų nuostabių grupių nuostabius kūrinius, kurių iš viso yra 35. Geriau negu muzikinis CD, ar ne? ;) Keiksmažodžių dainose, kaip ir galėjote tikėtis, netrūksta, tačiau jie irgi cenzūruoti.

Grafika vis dar nenustojo tobulėti — aplinka DAR lygesnė, DAR spalvingesnė, DAR judresnė. Ji atrodo puikiai tiek judant, tiek sustojus vietoje. Matymo laukas DAR padidintas. Nuo aukštesnio taško matosi net ir tolumoje esantys žmonės.

Grynas RPG?

Puikiai suprantu, kad visus labiausiai domina žodis (ar derėtų vadinti trumpiniu...) RPG, kuris visai netikėtai pradėtas vartoti ir kalbant apie THPS žaidimus.

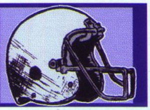
RPG labiausiai spindi pakeistoje užduočių sistemoje. Vietoj to, kad gautumėte krūvą užduočių lygio pradžioje ir pakartotiniais dviejų minučių važiavimais stengtumėtės kuo didesnę jų dalį įvykdyt, dabar į trasą būsite išleidžiami be erzinančio laikrodžio. Atsipalaidavę važinėsitės aplink ir tyrinėsite aplinką, kuri atrodo išties puikiai. Važinėjant be tikslo, matysite tik jūsų paskutinio atlikto triuko surinktus taškus. Užduotys nei iš šio nei iš to tekstiniu pavidalu neatsiras — privažiuokite prie kokio nors žmogaus ir pakalbinkite jį. Šis mes iššūkį ar paprašys paslaugos (primena kvestus RPG žaidimuose? ;)) Užduotims atlikti dažnai turėsite neribotą laiko kiekį, tačiau konkretų tikslą. Laikui skirtos užduotys puikiai sumaišytos su kitomis, todėl net ir itin nepastoviam žmogui nesukels nervų priepuolio.

Užduotys įdomesnės ir įvairesnės nei ankstesnėse dalyse. Jas pateikia konkretūs žmonės, kiekvienas su savo istorija. Užduotis siūlys ir riedlentininkai. Juos rinksitės pradedant karjerą.

Už atliktą užduotį gausite pinigų, kuriuos galima išleisti naujoms riedlentėms, aprangai bei slaptų dalykėlių atrakinimui, taip pat taškų, kurių pakankamai surinkę atrakinsite sekantį lygį. Kartais gausite įgūdžio tašką, kuriuo kelsite savo riedlentinin-

THPS 4

legendinis ekstrymas



Kalba [aLeLiuMaS]

THPS4 Trumpi mini žaidimų aprašymai:

Lygis: College
Pavadinimas: Tenisas
Vieta: teniso kortai
Tikslas: mušti kamuoliuką ir rinkti taškus

Lygis: College
Pavadinimas: Atliekų dienos
Vieta: šiukšlių mašina
Tikslas: šokinėti rampomis ir rinkti pinigus

Lygis: College
Pavadinimas: Vielos girgždėjimas
Vieta: gatvės
Tikslas: čiuožti elektros laidais

Lygis: San-fransisco
Pavadinimas: Saugoti ruonius
Vieta: uostas, kur yra ruonių
Tikslas: pastoviai spausti X mygtuką :-)

Lygis: Alcatraz
Pavadinimas: Beisbolas
Vieta: maža beisbolo aikštelė
Tikslas: atmušti kamuolius

Lygis: London
Pavadinimas: Bitch slapping
Vieta: po tiltu
Tikslas: atspėti muštynių nugalėtoją

Lygis: Zoo
Pavadinimas: Kovojantys raganosiai
Vieta: raganosių narvas
Tikslas: išrinkti raganosį, kuris nugalės

Lygis: Zoo
Pavadinimas: Pagauk kiaušinį
Vieta: paukščių narvas
Tikslas: pagauti 10 kiaušinių

Lygis: Zoo
Pavadinimas: Beždžionė meta savo š...
Vieta: netoli žirafų narvo
Tikslas: mėtyti beždžionių š... tokiu pat būdu, kaip ir jos tai daro (feee...)

Lygis: Carnival
Pavadinimas: Rąstų pjaustymo varžybos
Vieta: rąstų pjaustymo aikštelė
Tikslas: pjaustyti rąstus

ko įgūdžius tokiose srityse kaip šuolio į orą aukštis, pusiausvyra, greitis ir pan. Vėlgi RPG? Taip, tačiau įgūdžio taškai — ne naujiena, jais gėrėjomės ir ankstesnėse dalyse.

Yra kitų naujienų — tai įvairių sporto žaidimų išmėginimas su riedlente rankose. Ar galėjot įsivaizduoti, kad privažiavę prie teniso kortų ir pakalbėję su žaidėjais, galėsite sužaisti lauko teniso mačą, o kitoje vietoje jums pasiūlys ir beisbolo rungtynes?.. „Kažko panašaus tikėjaus" — būtent taip derėtų kalbėti apie šiuos mini žaidimus, nes taisyklės vis dėlto skiriasi. Čia viskas padaryta paprasčiau ir linksmiau, nors iš pradžių glumina. Kaip pavyzdį galiu pateikti kad ir lauko tenisą, kuriame nėra skirtumo, kiek kartų kamuoliukas atsimuš į žemę. Tikslas — atmušti kamuoliuką kuo stipriau, kad tas išlėktų už kortų ribų, priešininkui nespėjus jo atmušti. Sėkmingai pasirodę mini žaidime, būsite dosniai apdovanoti pinigais.

Dar viena naujovė — galimybė užsikabinti už automobilio ir beprotišku greičiu lėkti paskui. Šio dalyko negalima komentuoti. Jį reikia pačiam pajusti...

Gražu, nors prie širdies dėk

Be papildomų, iš viso yra devyni milžiniški ir be galo interaktyvūs lygiai. Kiekviena vieta, rodos, yra tobula važinėjimui ir triukų atlikimui. Ypač siūlau paieškoti kelio iki slaptų vietų, tokių kaip namų stogai, paslėptos patalpos, į kurias patekti galėsite išdaužę langą ir pan. Jose ne tik galite rasti pinigų, bet ir išvysti gražią lygio panoramą ar vidaus interjerą.

Lygiai kaip niekada pilni judėjimo — žmonės vaikšto, automobiliai važinėja, darbininkai atlieka savo darbus... Sustokite kada vienoje vietoje ir pažvelkite — ar matote tuos vaikinus, susirinkusius gatvės krepšinio aikštelėje? Jie ne tik gražiai pasuojasi, dengia vienas kitą, meta į krepšį, bet dar ir balsu prašo kamuolio, išreiškia savo džiaugsmą ar nepasitenkinimą. Visi praeiviai užsiėmę savo veikla ir juos retkarčiais išties malonu pastebėti iš šono. Išties...

Tereikia pasirinkti režimą ir...

Žaidimas labai turtingas savo ilgaamžiškumu. Įveikę jį vienu veikėju, bandykite pereiti kitu, nes kai kurios užduotys skiriasi. O jeigu jau išpešėte iš karjeros viską, kas įmanoma, išbandykite kitus režimus.

Single Session — senas geras dviejų minučių važiavimas pasirinktame lygyje. Kiek taškų pajėgsite surinkti?

Free Skate — pasirenkate bet kokį lygį ir tiesiog važinėjate. Nerenkate taškų, nevykdote užduočių. Tiesiog važinėjate...

Build Park — statykite savo riedlenčių parką (strategijos elementai?), kuriame važinėsite kaip norėsite, juk jis priklauso JUMS VIENIEMS!

O jeigu vienam žaisti įgriso, pasikvieskite draugą, mat yra net 8 režimai, dėl kurių nenuvysite savo kompanijono nuo televizoriaus dar iiiilgą laiką.

Trick Attack: kas per nustatytą laiko limitą surinks daugiau taškų, tas pasigvieš nugalėtojo laurus.

Score Challenge: laimės pirmasis pasiekęs nustatytą taškų ribą.

Combo Mambo: nugalėtojas — didžiausio kombo judesio per nustatytą laiko limitą autorius.

Slap!: tikslas — nustumti oponentą nuo riedlentės kuo daugiau kartų per tam tikrą laiką.

.King Of The Hill: Viena karūna. Du riedlentininkai. Vienas nugalėtojas. Tereikia ilgiau už priešininką išturėti karūną.

Graffiti: visų pamėgtas režimas, kuriame reikia sava spalva sužymėti kuo daugiau objektų, darant ant jų triukus. Taip pat turite perimti priešininko objektus, padarant didesnį triuką, nei prieš tai padarė varžovas.

Horse: oponentai paeiliui atlieka kombo judesius. Vieną raidę gauna tas, kuris nepadaro pakankamai didelio judesio. Pirmasis surinkęs žodį HORSE tampa arkliu... tai yra pralaimėtoju. Smagiausia, kad galima ir savo žodį įvesti, dėl kurio vyks rungtynės. Tik nerašykit necenzūrinių žodžių ;)) .

Free Skate: be tikslo, be minties, tačiau vis vien vienu lygiu daugiau :)).

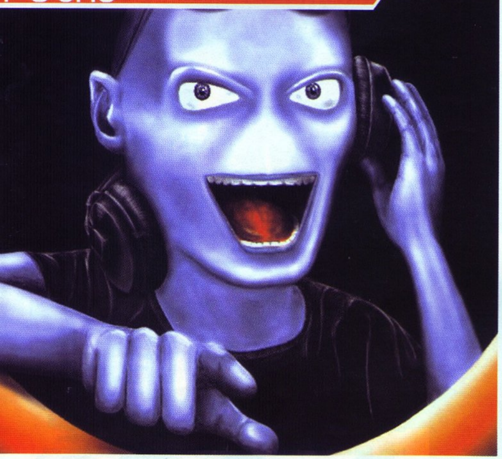
PIRMASIS ĮSPŪDIS	9
ĮDOMUMAS	9
GRAFIKA	9
GARSAS	10
VALDYMAS	9

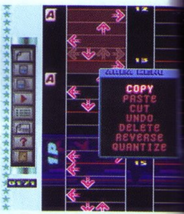
IŠVADA
Kol kas geriausias iš visų keturių dalių. Kas bus toliau???

9

sk8er boy

Riedlentę, kaip alternatyvą batams, pasirinko Žygis





DANCING STAGE PARTY EDITION

KŪRĖJAS:
Konami Japan
LEIDĖJAS:
Konami Europe
PARDUODAMA:
nuo 2002-11-22

Šokių beprotybė, Japonijoje tapusi sensacija, užpuola ir Europą.

Nuo pat konsolių gimimo žaidėjų mamos nuolat aiškino vaikams, kad nesveika tiek sėdėti prie televizoriaus, reikia daryti kažką aktyvaus. Pagaliau turime tobulą atsakymą — Dancing Stage Party Edition. Kas gali būti geriau — žaidi su konsole ir tuo pačiu metu šoki?

Dancing Stage Party Edition — naujausias Konami šokių žaidimų serijos darbas. Pirmasis žaidimas tapo didžiule sensacija ir buvo be galo populiarus PSone konsolei. Formulė praktiškai nepakito, ir jis vis dar skirtas tai pačiai konsolei. Ir teisingai, kam gadinti tai, kas yra puiku?

Viskas vyksta labai tiesiogiai: dainos groja, o jūs turite „šokti" pagal muziką spaudinėdami krypties ir veiksmo mygtukus, rodomus ekrane. Galite rinktis iš kelių pagrindinių režimų, kuriuose telpa viskas, ko tik galite norėti. Turite solo režimą, žaidimo, mankštos, pamokų ir treniruočių režimus. Solo ir žaidimo režimai labai panašūs, skiriasi tik tai, kad žaidimo režime galite šokti vienas prieš vieną su draugu. Mankštos (workout) režimas taip pat puikus. Galite įvesti savo svorį ir šokti tol, kol sudeginsite tam tikrą kiekį kalorijų per tam tikrą laiką. Žaidimas išties skaičiuoja kalorijas, priklausančias nuo svorio (puiki alternatyva dietai, ar ne? :)). Pamokų režimas tiks pradinukams. Čia pateikiama nuosekli instrukcija, kaip šokti Konami būdu. Na, o treniruotėse išmoksite tobulai atlikti visus veiksmus ir galėsite pasipuikuoti prieš draugus. Beje, galima valdyti ir ritmą, sulėtinant bet kurį takelį, pridėti plojimus ir kitus panašius dalykėlius. Kad tik smagiau būtų!

Atvirai kalbant, Dancing Stage Party Edition yra išskirtinis tokio žanro žaidimas, kurį tikrai verta žaisti. Vienintelis žaidimo konkurentas — jo pirmtakas. Na, jam dar bando grasinti Britney's Dan-

VA *Add-On*

Šokių Kilimėliai (Dance Mats)

Dance Mats yra specialūs *PSone* ir *PS2* valdymo pulteliai, kuriuos valdyti reikia ne rankomis, o kojomis, t.y. šokti. Kilimėliai turi tas pačias funkcijas, kaip ir paprastas valdymo pultelis: rodykles, veiksmo mygtukus, *Start* ir *Select* (priklausomai nuo modelio, gali būti keli papildomi mygtukai). Viskas labai paprasta: jungi kilimėlį į *PlayStation* ar *PS2*, atsistoji ir valdai žaidimą. Kilimai naudojami tokiems šokių žaidimams kaip *Dancing Stage*, *Dance Dance Revolution* serijos, *Britney's Dance Beat* ir kitiems. Na, neatmetama ir galimybė žaisti kitokio žanro žaidimus, bet tai rizikinga. Įsivaizduokite taip valdomą *Tony Hawk* ar *Gran Turismo* žaidimą… Baldų kambaryje neliks… :).

ce Beat, tačiau pop „žvaigždutės" šokiams iki Konami darbo dar toli. Kompanija puikiai padirbėjo ir užsiėmė rinką. Sprendimas perkelti šį žanrą iš arkadų salonų į PlayStation turėtojų namus yra vertas nuoširdžių sveikinimų. Tai puikus žaidimas bet kuriai progai.

Žaidimo išvaizda tipiška PSone standartams, kažką naujo išvysime nebent kitame PS2 darbe Dancing Stage MegaMix. Tačiau tokiam žaidimui išvaizda ir nereikalinga. Svarbiausia — garsas! Jūsų ausims ir kojoms skirtas 51 energingas „gabalas". Savo dainas paskolino S-Club 7, Bloodhound Gang, Blink 182, Cardigans ir kitos grupės, taigi visų stilių mylėtojai tikrai ras kažką sau.

Dancing Stage Party Edition kulminacija yra daugelio žaidėjų režimas. Vienam šokti, žinoma, smagu, tačiau susikviesti draugus ir kartu padaryti šaunų vakarėlį, be abejo, geriau. Žaisti galima tik dviese, tačiau dainos labai trumpos, tad kiti nuobodžiauti neturėtų. Galėsite smagiai pasijuokti iš draugų, bandančių pamėgdžioti Kylie ar dar kokią scenos „deivę". Šaunus vakarėlis garantuotas :). O jei dar iš kažkur sugebėsite gauti Šokių Kilimėlį… :).

PIRMASIS ĮSPŪDIS	9
ĮDOMUMAS	0
GRAFIKA	7
GARSAS	0
VALDYMAS	9

IŠVADA

Dar viena šokių maratono dalis. *PSone* spaudžia iš paskutiniųjų.

9 Monotonija

Scenos žvaigždė Ryčka

Kur stoti

moksleiviams

naujausia ir išsamiausia informacija apie 2003 m. priėmimą į aukštąsias, aukštesniąsias ir profesines mokyklas.

176 puslapiai informacijos:

- universitetinių studijų programų aprašai (daugiau nei 300 programų)
- priėmimas į 18 universitetų
- priėmimas į 26 kolegijas
- 2002 metų stojimo konkursai į aukštąsias mokyklas
- aukštesniosios mokyklos
- visų Lietuvos profesinių mokyklų adresai, telefonai, specialybės (išsamiai pristatomos 64 mokyklos)
- testas "Kokią profesiją pasirinkti?"

Kaina 7,77 Lt.

DEMOLITION RACER

KŪRĖJAS:
Infogrames Entertainment
LEIDĖJAS:
Infogrames Entertainment
PARDUODAMA:
nuo 1999-11-20

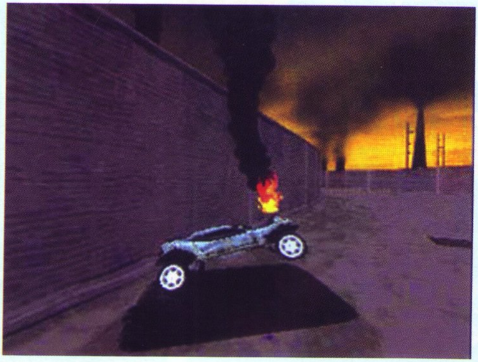
Šešiolika automobilių nerimastingai burzgia prie starto linijos. Vairuotojai, stipriai sugniaužę vairus, laukia žalio signalo. Ore tvyro įtampa, nes būtent pačioje pradžioje, kuomet visi automobiliai vienoje vietoje, tu gali arba likti gale, arba užsiimti lyderio pozicijas.

Pagaliau blyksteli žalias signalas ir viskas paskęsta dulkių ir dūmų debesyje. Ausis užgula velniškas triukšmas, prasideda metalo puota, kurioje nugali tik vienas.

Įsiutusios padangos ritasi šlapia žeme, su gyvuliška jėga mesdamos iš po savęs purvo sluoksnius. Vairuotojai, įsikibę į vairus ir įbedę akis į kelią, visaip stengiasi pakenkti savo oponentams. Po skaudaus smūgio į šoną, įlinksta automobilio durelės — jos atrodo lyg raukšlė, su laiku atsirandanti vyresniems žmonėms, simbolizuojanti jų patirtį. Ir negalvokite, kad patirties čia neigyta — jau sekančiame posūkyje automobilis sulankstytom durelėm, lyg nematomos jėgos paskatintas, stumteli savo skriaudėją, o tas beviltiškai keletą kartų apsisuka ir rėžiasi į apsauginę aptvarą.

Kiti automobiliai riaumodami skinasi kelią į priekį, švelniai pasitapšnodami tarpusavy. Priartėjus stačiai kalvai, visi jie atplėšia ratus nuo žemės ir skrodžia neramų, tepalų kvapo prisisunkusį orą. Iš pradžių to nesimatė, bet vienas jų pakilo neteisingu kampu, tad nusileidimo prognozės buvo aiškios: 80 laipsnių pasisukęs į kairę pusę, automobilis sunkiai drėbėsi ant žemės, pakilo į orą, kuriame kelis kartus persisuko aukštyn kojom, ir vėl griuvo ant drėgno paviršiaus. Likę lenktynininkai įveikė kalvą ir netrukus pradingo už posūkio į mišką.

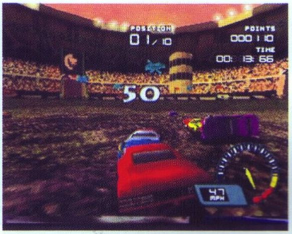
Pirmasis skriejo neaiškios kilmės, turbūt perdarytas, mėlynos spavos automobilis. Išdavikiškai puolęs taikius priešininkus, jis prasibrovė į lyderio pozicijas. Nors iš variklio jau veržėsi tamsūs dūmai, vairuotojas buvo patenkintas, kad pakankamai žalos padarė ir priešininkams, o ir automobilis buvo vis dar pajėgus tęsti kovą.



Išvažiavus iš miško, trečias automobilis visu greičiu rėžėsi į antroje vietoje judėjusį vairuotoją, norėjusį tvarkingai įveikti posūkį. Į visas puses pažiro detalės ir žiežirbos. Avarijos autorius galutinėje suvestinėje dabar turės žymiai daugiau taškų...

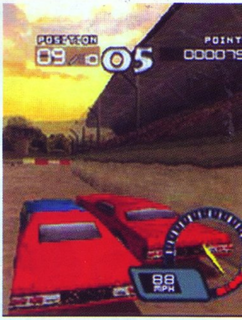
Negana to, jis toliau agresyviai brovėsi į priekį ir vis artėjo lyderio link. Jo automobilio techninė būklė buvo žymiai geresnė, nes slaptame tunelyje jis rado paslėptą remonto ikoną.

Lenktynės tęsėsi, tačiau pirmų dviejų varžovų niekas neprisivijo. Jie atsiplėšė nuo kitų ir tęsė dvikovą, nulemsiančią ne tik piniginį prizą. Pa-



Demolition Racer

labai arkadinės lenktynės



grindinis apdovanojimas buvo garbė ir pripažinimas. Jau du ratai buvo įveikti, bet niekas nepasikeitė. Artėjo kalva, keblumų pridariusi ne vienam varžovui. Ji galėjo galutinai nuspręsti lenktynių baigtį. Abu automobiliai truktelėję pakilo aukštyn. Antrasis kiek atsiliko, bet jis šuolio metu buvo išvystęs didesnį greitį. Pirmojo ratai švelniai sukibo su žeme, kai antrasis vis dar skriejo ore ir atsidūrė tiesiai virš savo pagrindinio konkurento. Fizikos dėsniai nebuvo niekur prapuolę, tad sunkus automobilis griuvo pirmajam ant stogo. Šis buvo sumaitotas jau po pirmojo rato, galingas smūgis buvo būtent tai, apie ką pagalvoti nespėjo finišavęs lenktynininkas. Nugriaudėjo galingas sprogimas ir pirmaujantį automobilį apgaubė liepsnos, tuo tarpu persekiotojas tapo lyderiu. Sprogimo banga netgi pametėjo jį į priekį, tad niekas neabejojo šia pergale. Už tokį veiksmą, žinovų vadinamą „mirtis iš viršaus", laimėtojas gaus padorią taškų sumelę, kurios kitiems belieka tik svajoti, o pirma vieta tik užtvirtina visapusišką vairuotojo triumfą.

Finišo tiesioji ir... čempionas kirto juodai baltą liniją, išaiškindamas rungtynių nugalėtoją ir palikdamas kitiems kovoti dėl žemesnių vietų. Po rungtynių bus išdalinti apdovanojimai, kai teisėjai suskaičiuos užimtos vietos ir padarytos žalos santykį. Toli gražu ne visi galės džiaugtis sėkmingu pasirodymu — nors rungtynes pradėjo net šešiolika lenktynininkų, jas baigė tik kokie šeši...

Ką tik tapote liudininkais tokių lenktynių, kokias galite išvysti TIK žaidimo metu. Kad vaizdas būtų aiškesnis, paminėsiu dar kelis žaidimo akcentus.

Grafika. Tikiu, jog norėtumėte, kad viskas atrodytų taip, kaip įsivaizdavote skaitydami pirmąją teksto dalį, tačiau teišvysite Test Drive primenančius vaizdus, kurie kiek atšaldys susidariusią intrigą. Tiesa, greičio pojūtis labai solidus. Štai kodėl grubi aplinka dažnai taip greitai pralekia mums pro akis, kad negalime pasakyti apie ją nei vieno blogo žodžio. Automobiliai savo grožiu neblizga, tačiau atkreipkime dėmesį, jog trasa juda net 15 kitų automobilių. Kiekvienas jų laisvai leidžiasi deformuojamas, įlinkimai pasilieka iki rungtynių pabaigos. Pagrindinės dalys taip pat gali atsiskirti nuo mašinos, tad didžiausias bulių kautynių žavesys nenublukęs. Nors dar būtų galima rimtai pasiginčyti, ar įlinkimai tikroviški, ar dalys nukrenta tikrai tuomet, kada jos turėtų nukristi.

Muzika puiki — girdėsite tokias grupes kaip Fear Factory, Cirrus, Junkie XL, Empirion ir kitas sunkiojo metalo, break beat bei techno stilių melodijas. Bet garso efektai labai triukšmingi ir nėra malonūs ausiai. Turėtumėte pasijusti lyg pabuvoję uždarame konteineryje, į kurį viso pasaulio akcininkai po nesėkmingos darbo dienos kojų spyriais išlieja susikaupusias emocijas.

Kad nenuobodžiautumėte, jums siūlomos penkios lygos, penki vieno žaidėjo režimai (tarsi mini žaidimai) ir šeši dviejų žaidėjų režimai.

Pats žaidimas susideda iš dviejų skirtingų dalių: lenktynių ir arenų. Lenktynėse gausite taškus už laimėtą vietą ir už oponentams padarytos žalos kiekį. Tuo tarpu arenose reikės kuo stipriau sužaloti priešininkų automobilius ir kuo ilgiau išsilaikyti pačiam.

Pagal bendrą savo išvaizdą, žaidimas panašiausias į Test Drive 6. Pradėkime nuo tų pačių meniu garsų, vienodos automobilių dažymo sistemos, baikime panašia grafika bei muzika. Tad jeigu nemėgote Test Drive serijos, vargu ar patiks ir šis kūrinys. Bet jei esate gausiosios TD šeimos gerbėjas, tai... na, patys žinote ;)

PIRMASIS ĮSPŪDIS	8
ĮDOMUMAS	8
GRAFIKA	6
GARSAS	7
VALDYMAS	8

IŠVADA

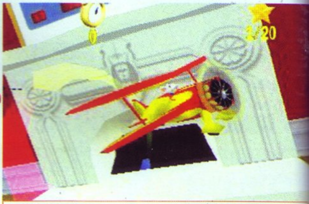
Triukšmingas, labai greitas, agresiją kelyje ugdantis žaidimas.

7

Power

Agresyvus kelyje Žygis

Stiuartas Tonis Houkas jaunesnysis...



Raudonasis Asas, Baronas Stiuartas Mažasis, skrodžia debesis, t. y. kambarius...

ŽAIDIMAS VAIKAMS APIE PELĘ. NEI DAUGIAU, NEI MAŽIAU

STUART LITTLE 2

KŪRĖJAS: Magenta Software
LEIDĖJAS: SCEE
PARDUODAMA: nuo 2002-10-12

Stuart Little 2 vadovaujasi trimis labai svarbiomis taisyklėmis linksminant vaikus: padarykite žaidimą paprastą, linksmą ir trumpą. Negi jauniesiems žaidėjams svarbu, ar sukurta sofa bus idealus originalo atitikmuo, ar tik didelis mėlynas grubus daiktas, kuris labai panašus į sofą rūsyje, ant kurios krepšinio sezono metu miega tėtė. Taip manydami Magenta studijos komanda sukūrė paprastą linksmą ir spalvingą žaidimą apie žymiąją pelę.

Kaip ir reikėtų tikėtis, žaidimo siužetas seka kino filmo istoriją. Blogasis Falkonas iš ramių ir nieko blogo neįtariančių Stiuarto kaimynų pavogė brangakmenius. Taigi atėjo metas visų mėgiamiai (arba ne) kompiuterinei pelytei susekti ir sutramdyti piktadarį, atimti iš jo brangenybes ir grąžinti savininkams. Nieko gilaus ar dramatiško čia nėra, bet tokios paprastos istorijos visiškai užtenka.

Nors Stuart Little 2 skirtas ir jauniems žaidėjams, valdymas nėra patogus. Žaidėjui teks nuolat šuoliuoti iš vienos vietos į kitą, o tai gali erzinti ne tik dėl sunkaus Stiuarto valdymo, bet ir dėl varganų vaizdo matymo kampų. Pradėjus žaisti, kamera „kabo" už pelės nugaros, tačiau vėliau, veikėjui judant, ji pati nesisukinėja — viską tenka daryti pačiam. Dėl šios priežasties dažnai nesimato, kas vyksta veikėjo priekyje, o kol įstengi apsukti kamerą, gauni kelis smūgius ir krenti negyvas. Priešai juda tikrai per greitai, tad kamera dar labiau atsilieka nuo veiksmo. Tiesa, kaip ir visuose vaikų žaidimuose, nematysite jokio kraujo ar žiaurių mirčių. Stiuartas tik cypteli „O varge!" ir parkrenta. Gerai, kad bent galvosūkiai, kuriuos tenka spręsti, nėra smarkiai sudėtingi. Be to, viską išmokti galima treniruočių režime.

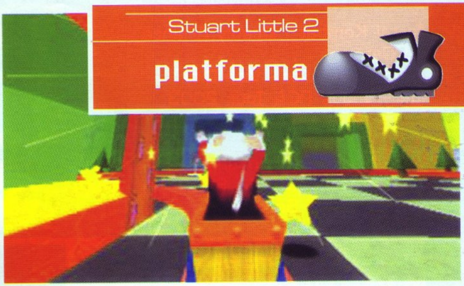
Jaunesnius (ir vyresnius) žaidėjus labiausiai išvarginti ir sunervinti turėtų kai kurie vėlesnių lygių šuoliai. Peršokti nuo vienos aukštai pakabintos drabužių virvės ant kitos arba pagauti šalia aitvaro kabančią virvutę atsispiriant nuo sulūžusio parko suoliuko — visa tai nėra labai paprasta. Teks gerai pasitreniruoti, kol sugebėsite teisingai atlikti šuolius. Jaunesnių žaidėjų (na, iki 10 metų) tėveliams patariama tokiais momentais būti šalia ir šiek tiek padėti.

Stuart Little 2 lygiai yra didžiuliai, tačiau juose orientuotis nėra sudėtinga. Čia aiškiai atskirti tam tikri plotai. Lygių suskaldymas į sekcijas neapsunkina žaidėjų. Pavyzdžiui, Stiuarto namuose yra vonios kambarys, miegamasis, gyvenamasis ir pietų kambariai, kuriuos skiria praviros durys. Ribos aiškiai matomos, tačiau jokių draudimų patekti į vieną ar kitą vietą nėra, tad nesunku nusistatyti trumpus tikslus ir juos įveikus keliauti toliau. Čia padeda ir aiškus meniu, kuriame pažymima kiekviena vietovė ir joje atlikti darbai.

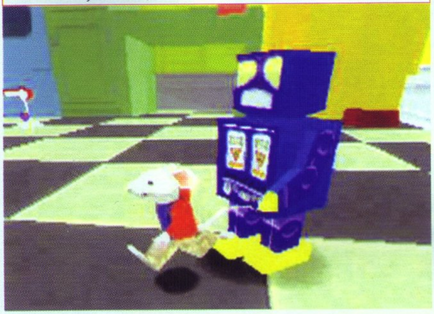
Stuart Little 2 yra vienas iš tų žaidimų, kuriuose labai aiškiai nurodyti prioritetai, neleidžiantys nukrypti nuo žaidimo tikslo. Jokių nereikalingų ir klaidinančių elementų nėra. Jei žaidėjai supras, kad žaidimas nebando sukurti nieko naujo, kritikos dar labiau sumažės.

Įdomu tai, kad pati Stuart Little 2 idėja kinta kiekviename lygyje. Na, pavyzdžiui, pirmajame lygyje pradedate ieškoti dingusių brangakmenių. Pakeliui renkate rožinius blokus, iš jų mėtote į vabzdžius ir žaislinius robotus.

Jūs tik pažvelkite į šias liūdnas akis... Beje, gamtoje, toks pasivaikščiojimas baigtųsi ypač tragiškai...



Pažvelkite šen... Kas gi toks bando sučiupti Stiuartuką, ar tik ne robotukas Mykoliukas (a.k.a. Pienius:-))



Išties keista scena... bul bul bul...

Nuo priešų gintis galite sukdami uodegą ir panaudodami ją kaip skydą, o staigiai pliaukštelėję uodega, atliksite dvigubą šuolį. Peliukas gali plaukioti, laipioti ir matyti vaizdą pirmojo asmens akimis lįsdamas į tunelius ar kitus siaurus praėjimus.

Visame lygyje išmėtyti kačių skanėstai, kuriuos surinkę ir nunešę kačių šeimai (drąsi pelė, ar ne?), galite išmainyti į paslėptas brangenybes. Kitas vertybes surinksite aptikę auksinį raktelį, kuris atrakins auksinį lagaminą. Visus šiuos dalykėlius aptikti nesunku, nes jums nuolat pataria iš kažkur atsirandantis paukščiukas Margalo.

Kartu su lengvai suvokiamu išdėstymu ir lengvumu, žaidimas atrodo šauniai. Dizainas spalvingas ir draugiškas. Žinoma, apie aukštą detalizaciją negali būti jokios kalbos. Stuart Little žavi tuo, kad pagrindinis herojus peliukas yra labai mažas, palyginti su žmogaus dydžio žaidimo aplinka. Tiesiog keista vaikščioti po kambarius ir visus daiktus, padidintus 10 kartų, keista matyti viską iš apačios. Kompaktinių dėklų dėžutė tampa tramplinu į aukštą lentyną, kambarinė gėlė virsta kopėčiomis, o lova užauga iki dangoraižio dydžio. Įprastas žmonių pasaulis tampa pelės nuotykių visata.

Muzika žaidime gan smagi. Linksmos dainelės sutampa su tokia pat smagia atmosfera. Išgirsite daugybę dialogų, kurie tikrai kokybiškai įgarsinti, nes beveik visi filmo aktoriai paskolino savo balsus. Tačiau pačio Stiuarto balsas kartais džeržgiantis, ypač atliekant dvigubą šuolį.

Nepaisant vidutiniškos grafikos ir paprasto siužeto, platforminiam žaidimui svarbiausia yra smagumas. Vyresnis žaidėjas, prisėdęs prie Stuart Little 2, ko gero, greitai neteks kantrybės. Netgi tiems, kuriems patiko filmas, reikės pasistengti būti kuo atviresniems ir priimti visus žaidimo iššūkius. Nors dauguma lygių gan monotoniški, keletas mini žaidimų labai pagyvina žaidimą — skraidysite lėktuvėliu, lakstysite riedlente ir kitaip linksminsitės. Nesistenkite užaugti, tam dar yra laiko :).

RMASIS ĮSPŪDIS	8
SIUŽETAS	7
GRAFIKA	7
GARSAS	8
VALDYMAS	6

IŠVADA

Smagūs peliuko nuotykiai. Tik nereikia per daug reikalauti iš žaidimo. Tiesiog smagiai praleiskite laiką.

7 Pelė

Little Ryčka

PlayStation 2

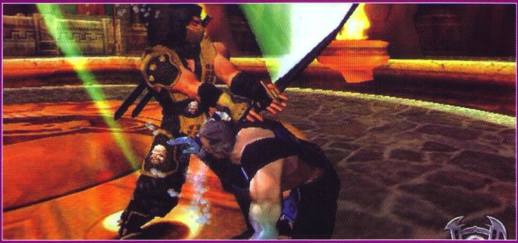
1 The Sims
2 Mortal Kombat - Deadly Alliance
3 The Getaway
4 Grand Theft Auto - Vice City
5 Tiger Woods PGA Tour 2003
6 James Bond 007 Nightfire
7 FIFA 2003
8 World Rally Championship II – Extreme
9 WWE Smackdown! 4 - Shut Your Mouth
10 Pro Evolution Soccer 2

PlayStation

1 Dancing Stage Party Edition
2 Shrek Treasure Hunt
3 Harry Potter and the Chamber of Secrets
4 Tony Hawk's Pro Skater 4
5 Fifa 2003
6 Bear in the Big Blue House
7 Yu-Gi-Oh! Forbidden Memories
8 Dancing Stage Disney Mix
9 Treasure Planet
10 Pink Panter

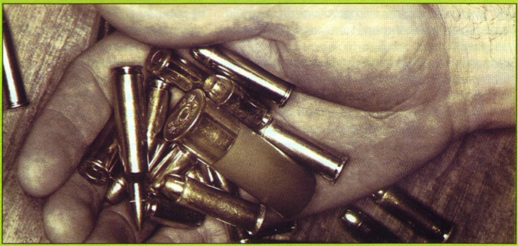
GameCube

1 Mortal Kombat - Deadly Alliance
2 Rayman 3 Hoodlum Havoc
3 Star Wars Bounty Hunter
4 Super Mario Sunshine
5 Mario Party 4
6 Scooby Doo: Night of 100 Frights
7 Eternal Darkness: Sanity's Requiem
8 Star Fox Adventures
9 Luigi's Mansion
10 TimeSplitters 2



Xbox

1 Dead to Rights
2 Mortal Kombat - Deadly Alliance
3 Battle Engine Aquila
4 Halo: Combat Evolved
5 Tom Clancy's Splinter Cell
6 Tiger Woods PGA Tour 2003
7 2002 FIFA World Cup
8 Championship Manager Season 02/03
9 World Racing
10 Racing Evoluzione



Game Boy Advance

1 Rayman 3 Hoodlum Havoc
2 The Lord of The Rings - The Two Towers
3 Crash Bandicoot XS
4 Sonic Advance
5 Spyro 2 Season of Flame
6 Harry Potter and the Chamber of Secrets
7 Yoshi's Island: Super Mario Advance 3
8 Super Mario World - Super Mario Advance 2
9 The Wild Thornberry's Movie
10 Spider-Man - Mysterious Menace

Toca Race Driver

Visi automobiliai
Bonus ekrane „Options“ meniu įveskite: XKIMCF, LEZEJD arba SAFREA.

Visos trasos
Įveskite: QTRIKX, TMYTKO, NIQHLT, NPXOOY, MPXOOY arba HZCGYP.

Visi čempionatai
Įveskite: QTRRDJ.

Pro Race Driver trasos
Įveskite: LQJFFA.

Padidinta žala
Įveskite: DAMAGE.

Jokios žalos
Įveskite: IHHBIV, OATRYU arba MMMFJL.

Tikroviškas vairavimas
Įveskite: SIM, VIBAKH arba LJLZEL.

Alternatyvus vairavimas
Įveskite: VIBAKH.

Pažiūrėti kūrėjų sąrašą
Įveskite: CREDITS arba XQIXCJ

Papildomos varžybos
Kai pabaigsite LOLA pasaulio čempionatą, reikės 8 milijonų, kad atrakintumėte dar dvi varžybas su automobiliais, kuriuos laimėjote per „vienas prieš vieną“ iššūkius. B klasės čempionate dalyvauja visi eilės automobiliai, tarp jų ir Mini Cooper S. Klasėje A dalyvauja paskutinė automobilių eilė su Tuscan speed 12 ir Toyota GTI. Įsitikinkite, kad turite kiek įmanoma daugiau automobilių, nes šios lenktynės sudėtingos — reikės subalansuoto automobilio.

Vairavimo technikos
Vairavimas žaidime labai skiriasi nuo, pavyzdžiui, GT3, tad prie jo reikia priprasti. Tačiau jei žaidėte Toca 2, vairavimas jums nebus naujas. Štai keletas dalykų, kuriuos reikia prisiminti:

1. Stabdžiai užsirakina! Kad pasiektumėte didžiausią greičio sulėtinimą, turite užrakinti stabdžius. Tačiau nebandykite šio veiksmo, kol tiksliai nežinote, ką darote. Viskas turi būti atlikta nepriekaištingai. Jei stabdysite per anksti, kiti vairuotojai jus spės ir aplenkti. Jei stabdysite per vėlai, nulėksite nuo trasos arba trenksitės į priešais važiuojantį automobilį. Jei stabdote, darykite tai truputį vėliau, nei priešais esantis vairuotojas, kad greičiau priartėtumėte prie posūkio ir aplenktumėte jį.

2. Vairuotojai kovoja atgal! Jei atsitrenksite į vairuotoją, žaidimo AI atsakys tuo pačiu. Progai pasitaikius (dažnai pirmųjų varžybų metu, kur sukeliate daug žalos), po lenktynių, animacijos metu jie prieis prie jūsų ir pasakys, ką galvoja :).

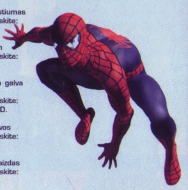
3. Automobiliai dūžta! Čia ne GT3. Žala yra rimta. Traška pavarų dėžės, nulekia ratai. Laisvo važiavimo metu galite pasiimti automobilį ir išbandyti, kaip jis byra į dalis.

4. Remonto sustojimai (pit stops) — privalomi! Šiose varžybose tapsite lyderiu, jei nesustosite iki ketvirto rato. Tai sėkmės reikalas, ar sugebėsite pirmauti iki ketvirto rato. Jei esate geras vairuotojas, nebus problemų, jei ne toks patyręs — patartina stoti vėlesniame rate nei jūsų priešininkai. Jei nesustosite, būsite diskvalifikuotas ir negausite taškų.

KODAI • KODAI • KODAI • KODAI

Išsikirpk ir įdėk į savo PS2 žaidimo dėžutę!

Spider Man The Movie



Kodų režimas
Specials meniu įveskite: ARACHNID. Jei teisingai įvedėte, išgirsite goblino juoką. Atsirakins visi paprasti lygiai, animaciniai intarpai ir paveikslų galerija. Pakartokite kodą ir grįšite į normalų režimą.

Lygių pasirinkimas
Specials meniu įveskite: IMIARMAS.

Lygio praleidimas
Specials meniu įveskite: ROMITAS. Sustabdykite žaidimą ir pasirinkite „Next Level“.

Papildomi treniruočių lygiai
Specials meniu įveskite: HEADEXPLODY.

Begalinis voratinklio gaminimas
Specials meniu įveskite: ORGANICWEBBING.

Visos muštynių kontrolės
Specials meniu įveskite: KOALA.

Žaisti kaip Mary Jane
Specials meniu įveskite: GIRLNEXTDOOR.

Žaisti kaip The Shocker
Specials meniu įveskite: HERMANSCHULTZ.

Žaisti kaip mokslininkas
Specials meniu įveskite: SERUM.

Žaisti kaip policininkas
Specials meniu įveskite: REALHERO.

Žaisti kaip Captain Stacey (sraigtasparnio pilotas)
Specials meniu įveskite: CAPTAINSTACEY.

Žaisti kaip galvažudys 1
Specials meniu įveskite: KNUCKLES.

Žaisti kaip galvažudys 2
Specials meniu įveskite: STICKYRICE.

Žaisti kaip galvažudys 3
Specials meniu įveskite: THUGSRUS.

Matricos stiliaus atakos
Specials meniu įveskite: DODGETHIS.

Goblino stiliaus kostiumas
Specials meniu įveskite: FREAKOUT.

Mažas Spider Man
Specials meniu įveskite: SPIDERBYTE.

Didelė Spider Man galva ir pėdos
Specials meniu įveskite: GOESTOYOURHEAD.

Didelės priešų galvos
Specials meniu įveskite: JOELSPEANUTS.

Pirmojo asmens vaizdas
Specials meniu įveskite: UNDERTHEMASK.

Super aušinamasis skystis
Specials meniu įveskite: CHILLOUT.

Mažų kėglių mini žaidimas
Pagrindinio žaidimo metu surinkite 10 000 taškų ir atrakinsite Mažų kėglių (Pinhead) mini žaidimą treniruočių meniu.

Vulture animacinis intarpas
Pagrindinio žaidimo metu surinkite 20 000 taškų ir atrakinsite Vulture animacinį intarpą.

Shocker animacinis intarpas
Pagrindinio žaidimo metu surinkite 30 000 taškų ir atrakinsite Shocker animacinį intarpą.

Green Goblin animacinis intarpas
Sėkmingai pabaikite žaidimą „hero“ arba sudėtingesniu režimu.

Žaisti kaip Alex Ross
Sėkmingai pabaikite žaidimą „normal“ arba sudėtingesniu režimu ir Specials meniu atrakinsite Alex Ross kostiumą.

Žaisti kaip Green Goblin
Sėkmingai pabaikite žaidimą „hero“ ar „super hero“ režimu ir Specials meniu atrakinsite Green Goblin kostiumą. Nurodykite, jog norite žaisti su Harry Osborn Green Goblin kostiumu ir jo ginklais alternatyviu siužetu, kur bandoma taisyti Osborn šeimos reputaciją. Taip pat galite pradėti naują žaidimą „hero“ sudėtingumo režime, tik šį kartą rinkitės „level warp“. Pažymėkite „Conclusion“, tada išeikite. Specials meniu bus atrakintas Green Goblin kostiumas.

Žaisti kaip Peter Parker
Sėkmingai pabaikite žaidimą „easy“ arba sudėtingesniu režimu ir Specials meniu atrakinsite Peter Parker kostiumą.

Žaisti kaip imtynininkas
Sėkmingai pabaikite žaidimą „easy“ arba sudėtingesniu režimu ir Specials meniu atrakinsite imtynininko kostiumą.

Pasikabinti ant Green Goblin sklandytuvo
Bet kurioje kovoje prieš Green Goblin, galite pasikabinti ant jo sklandytuvo per įžanginę animacinę sceną. Siūbuodamas arba stovėdamas ant kojų, galite nusitaikyti į goblino sklandytuvą ir spausti Web Zip, arba visa tai galite padaryti rankiniu būdu. Iš pradžių veiksmai atrodo sudėtingi ir rizikingi.

Dragon Ball Z: Ultimate Battle

Kad pakeistumėte žaidimą į Dragon Ball Z Ultimate Battle 27, pavadinimo ekrane (kai rodo Ultimate Battle 22) spauskite: trikampis, žemyn, X, dešinėn, L1, kairėn, R1.
Ekranas bus geltonas, ir gausite dar du žaidėjus: dešinėn, aukštyn, kairėn, apskritimas, X (2), žemyn.

Meteo Smashes ir kietos ugnies technikos veikėjams:
(A — atgal, P — pirmyn, Ž — žemyn, U — aukštyn)

Super Saiyan 3
Meteo: A, P, Ž, U + Smūgio mygtukas

Super Saiyan Gogeta
Meteo: A, AŽ, Ž, ŽP, P, PŽ, Ž, ŽA, A + Smūgio mygtukas
Triguba ugnis: P, PA, Ž, ŽA, A (2), P + Ugnies kamuolio mygtukas

Mr. Satan
Meteo: P, ŽP, Ž, ŽA, A, ŽA, Ž, ŽP, P + Smūgio mygtukas
6 raketos: P, ŽP, Ž, ŽA, A, P + Ugnies kamuolio mygtukas

Kame Sennin
Meteo: P, ŽP, Ž, ŽA, A, ŽA, Ž, ŽP, P + Ugnies kamuolio mygtukas
Pulsuojanti ugnis: P, PŽ, Ž, ŽA, A + Ugnies kamuolio mygtukas

Piccolo Daimaoh
Ugnies gyvūnėliai: P, ŽP, AŽ, A, A (2), P + Ugnies kamuolio mygtukas

Trunks
Kulkosvaidis: A, ŽA, Ž, ŽP, P (2), A + Ugnies kamuolio mygtukas

Super Gokou
Kamehameha: P, ŽP, Ž, ŽA, A, P + Ugnies kamuolio mygtukas

Ginew
Apsikeitimas sielomis: P, ŽP, Ž, ŽA, A (2), P + Ugnies kamuolio mygtukas
Savęs žalojimo apsikeitimas: P, A(2), ŽA, Ž, ŽP, P + Ugnies kamuolio mygtukas

Pasibaigus įvadiniam filmukui, įveskite: aukštyn, trikampis, žemyn, X, kairėn, L1, dešinėn, R1. Išvysite naują animacinį intro, be to, gausite dar ir penkis papildomus veikėjus.

Lengva pergalė
Žaisdami kaip Captain Ginyu, leiskite priešininkui jus sumušti, kol sumažės sveikata. Tada atlikite Sužaloto Kūno Pakitimą (atgal, pusę rato atgal). Jei tai paveiks oponentą, apsikeisite kūnais. Apsikeitus kūnais jūsų iniciatyva, priešininkas gali padaryti tą patį.

Kiti kostiumai
Veikėjų pasirinkimo ekrane pažymėkite personažą ir spauskite Start.

Galios padidinimas
Laikykite kvadratą ir apskritimą, kol galios stulpelis po sveikata padidės.

Kid Buu
Kai atrakinsite Majin Buu, du kartus su juo pabaikite žaidimą. Tada sužaiskite dar tris mūšius: pirmus du laimėkite, trečią praloškite.

Super Sayin 3 Goku
Sėkmingai įveikite žaidimą su Goku. Pradėkite naują variantą ir kartą laimėkite. Sekančią kovą pralošķite ir turėsite Super Sayin 3 Goku.

Gogeta ypatinga ataka
Spauskite žemyn, dešinėn, pirmyn, ir Gogeta šaus tris didelius ugnies kamuolius. Ataka reikalauja labai daug energijos.

Gogeta specialūs judesiai
Žaisdami su Gogeta, galite atlikti du specialius judesius puolant. Laikydami R1 ar L1 spauskite kvadratą arba X, tuomet Gogeta išnyks, vėl pasirodys ir atakuos. Šiam veiksmui reikia gerai pasipraktikuoti, o galiausiai — tiksliai nusitaikyti.

KODAI • KODAI • KODAI • KODAI

Išsikirpk ir įdėk į savo žaidimo CD dėžutę!

Spyro 2

Galimybės
Kad gautumėte plaukimo, lipimo ir daužymo su galva galimybes, neidami į tam tikrus lygius ir pirkdami iš Moneybags, sustabdykite žaidimą ir spauskite: apskritimas (4), kvadratas.

Didelių galvų režimas
Sustabdykite žaidimą ir spauskite: aukštyn (4), R1 (4), apskritimas. Padidinsite Spyro galvą.

Plokščias režimas
Sustabdykite žaidimą ir spauskite: kairėn, dešinėn, kairėn, dešinėn, L2, R2, L2, R2, kvadratas.

Paraudonuoti
Sustabdykite žaidimą ir spauskite: aukštyn, dešinėn, žemyn, kairėn, aukštyn, kvadratas, R1, R2, L1, L2, aukštyn, kairėn, žemyn, dešinėn, aukštyn, apskritimas.

Pamėlynuoti
Sustabdykite žaidimą ir spauskite: aukštyn, dešinėn, žemyn, kairėn, aukštyn, kvadratas, R1, R2, L1, L2, aukštyn, kairėn, žemyn, dešinėn, aukštyn, X.

Pasidaryti rožiniu
Sustabdykite žaidimą ir spauskite: aukštyn, dešinėn, žemyn, kairėn, aukštyn, kvadratas, R1, R2, L1, L2, aukštyn, kairėn, žemyn, dešinėn, aukštyn, kvadratas.

Pažaliuoti
Sustabdykite žaidimą ir spauskite: aukštyn, dešinėn, žemyn, kairėn, aukštyn, kvadratas, R1, R2, L1, L2, aukštyn, kairėn, žemyn, dešinėn, aukštyn, trikampis.

Pageltonuoti
Sustabdykite žaidimą ir spauskite: aukštyn, dešinėn, žemyn, kairėn, aukštyn, kvadratas, R1, R2, L1, L2, aukštyn, kairėn, žemyn, dešinėn, aukštyn (2).

Pajuoduoti
Sustabdykite žaidimą ir spauskite: aukštyn, dešinėn, žemyn, kairėn, aukštyn, kvadratas, R1, R2, L1, L2, aukštyn, kairėn, žemyn, dešinėn, aukštyn, žemyn.

Papildomas smūgis
Sustabdykite žaidimą ir spauskite: kvadratas, aukštyn, kvadratas, žemyn, kvadratas, kairėn, kvadratas, dešinėn, apskritimas.

Pažiūrėti kūrėjų sąrašą
Sustabdykite žaidimą ir spauskite: kvadratas, apskritimas, kvadratas, apskritimas, kvadratas, apskritimas, kairėn, dešinėn, kairėn, dešinėn, kairėn, dešinėn.

Crash Team Racing demo
Įžanginiame meniu laikykite L1 ir R1, tada spauskite kvadratą.

Rasti brangakmenius
Laikykite L1 + L2 + R1 + R2, ir Sparx parodys artimiausio brangakmenio kryptį.

Papildomos gyvybės
Gyvybė gaunama už kiekvienus dešimt Spyro suvalgytų drugelių.

Išsaugoti gyvybę
Jei krentate nuo uolos krašto, spauskite Start ir pasirinkite „Exit Level". Vėl įeikite į lygį. Pradėsite nuo pradžių, bet neprarasite gyvybės.

Išsaugoti pinigus pas Glimmer
Pradėkite naują žaidimą ir įveskite Galimybių kodą. Užmuškite visus priešus ir tik tada kalbėkite su Moneybags. Tuomet lipkite kopėčiomis, nemokėkite Moneybags už tilto pažeminimą. Prašokite virš tilto ir sutaupysite 100 brangakmenių.

Pakrauti, šokti ir sklandyti
Šokite ir griebkite su Spyro sukimu. Ant krašto galite pasikrauti, šokti ir sklandyti. Kai puolate nuo uolos, gaunate šiek tiek pastiprinimo ore, tad galite be baimės sklandyti toliau.

ETERNAL DARKNESS SANITY'S REQUIEM

KŪRĖJAS: Silicon Knights
LEIDĖJAS: Nintendo
PARDUODAMA: nuo 2002-10-31

SILICON KNIGHTS DUODA GAMECUBE ŽAIDĖJAMS VELNIŠKAI GERĄ PRIEŽASTĮ BIJOTI TAMSOS

Praėjusiais metais tamsiausių ir šiurpių įspūdžių ieškotojai turėjo klaidžioti po PS2 žaidimus — Resident Evil ir Silent Hill. Dabar jei norite iki negalėjimo išgąsdinti save, jums reikia dar ir GameCube. Taip taip, Nintendo, kuri niekada nedarė nieko baisesnio, kaip dominuoti topuose su Pokemon žaidimais, dabar mus baugins. Pristatome naują košmarą — Eternal Darkness: Sanity's Requiem.

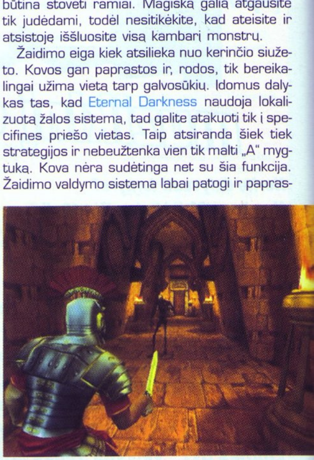
Silicon Knights rizikingai žengia tolyn nuo tradicinio „AAA! Zombiai! Žudykite, žudykite!" siaubo žaidimo motyvo ir pasakoja Roivas šeimos istoriją. Kaip visuomet tokiuose žaidimuose, šeima turi ryšių su didžiuliu blogiu, šį kartą įgavusiu Eternal Darkness knygos vardą. Ši knyga pasakoja apie piktadarių ateivių rasę Ancients, kurie jau tūkstančius metų stengiasi išnaudoti savo jėgą. Apie šiuos padarus pasakojama dvylikoje žaidimo skyrių. Žaidėjas mėtomas pirmyn-atgal į įvairius veikėjus, išblaškytus po istoriją, kol galiausiai viskas baigiasi dabartiniu Aleksandros Roivas kvestu, kuriame herojė ieško senelio žudiko.

Eternal Darkness apima tokius nesugretinamus laikotarpius kaip Romą, Persiją, Italiją Renesanso metais, Prancūziją I-ojo pasaulinio karo metu ir dabartinius laikus. Kūrėjų komanda Silicon Knights pasistengė sukurti stiprų siužetą, balsų įgarsinimas išties įtikinamas, o įvykių įvairovė paverčiama stipriąja žaidimo puse. Eternal Darkness niekada netaps nuobodžiu ar monotonišku. Vieną akimirką esate Romos karys, o jau kitą — viduramžių Kambodžos monarchas.

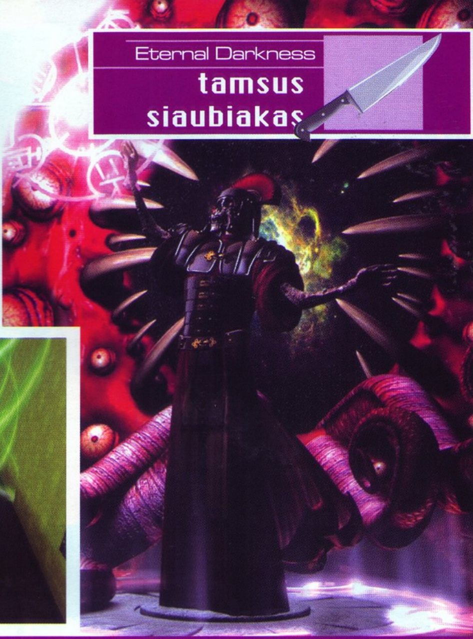
Kelionės tarp erų ir veikėjų taip pat turi dramatišką poveikį žaidimui. Kiekvienas Roivas šeimos narys turi skirtingas galias, tad negalite jų vienodai valdyti. Romos centurionas Pijus Augustas yra stiprus, tačiau greitai pavargstantis, nenuvarykite jo nuo kojų. Šokėja Elija labai greita, bet savo atakomis daug žalos nesuteikia, o pati lengvai miršta nuo kelių rimtesnių smūgių. Maksimilianas Roivas yra riebus didikas, kuris gali vos vos pabėgti ir, deja, nemoka naudotis pistoletu.

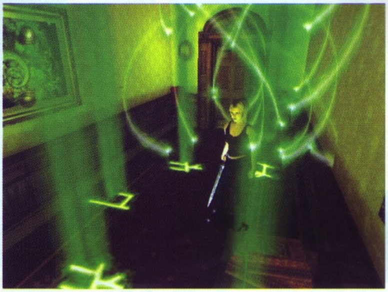
Dažnai veikėjai geresni magijos (žaidime vadinamos magick) atakomis, nei smūgiais ar ginklais. Pavyzdžiui, tas pats Augustas pasirenka vieną iš trijų runų, kuri nulemia magiškas savybes ir lygį. Užsiimti magija galima gavus Eternal Darkness tomą, kurį kartu su rankraščiais, runomis ir kodeksais rasite kiekviename lygyje. Sujunkite surastus raštus ir galėsite svaidyti burtus, kurie pastato magiškus barjerus, iškviečia padarus, atstato sveikatą ir pan. Padarai taip pat sujungti su trimis runomis, todėl reikiamą burtą tenka mesti specialiu laiku. Paprastai burtai labai galingi, tad juos naudojant būtina stovėti ramiai. Magišką galią atgausite tik judėdami, todėl nesitikėkite, kad ateisite ir atsistoję išsšluosite visą kambarį monstrų.

Žaidimo eiga kiek atsilieka nuo kerinčio siužeto. Kovos gan paprastos ir, rodos, tik bereikalingai užima vietą tarp galvosūkių. Įdomus dalykas tas, kad Eternal Darkness naudoja lokalizuotą žalos sistemą, tad galite atakuoti tik į specifines priešo vietas. Taip atsiranda šiek tiek strategijos ir nebeužtenka vien tik malti „A" mygtuką. Kova nėra sudėtinga net su šia funkcija. Žaidimo valdymo sistema labai patogi ir papras-



Eternal Darkness
tamsus siaubiakas





ta: veikėją valdote kaip norite, o gudri kamera nuolat rodo geriausią matymo kampą.

Galvosūkiai taip pat nereikalauja inžinieriaus diplomo — juos gan nesunkiai išspręsite. Pagal tam tikrą runą arba spalvą išdėliojate statulas ar blokus, pasukinėjate rankenėles, gaunate raktus ir pan. Tačiau nieko per daug naujo nerasite, mat Alone in the Dark spėjo numatyti daugelį siaubo elementų.

Na, gal „nieko" — per stiprus žodis. Viena nauja gudrybė Eternal Darkness žaidime tikrai yra. Tai tikimybė, kad jūsų veikėjas išprotės. Susiremkite su didele krūva monstrų, ir trumpam nukeliausite į bepročių kraštą su visomis to pasaulio vaizdinėmis ir garsinėmis haliucinacijomis. Įsivaizduosite dalykus, kurie tikrovėje nevyksta. Viskas įsisuks taip rimtai, kad manysite, jog kažkas negero atsitiko pačiam GameCube. Šie efektai tikrai originalūs ir įspūdingi, tik kiek išpūsti. Tiesa, išprotėję siaubo žaidimo herojai atrodo keistokai; juk filmuose prisižiūrėjote monstrų ir zombių, tad šį bei tą nusimanote :).

Psichozės paveiktus epizodus Silicon Knights pateikia labai efektingai. Kūrėjai prie šio darbo sėdėjo gana ilgai, juk jis buvo planuotas dar Nintendo 64 sistemai. Pradžioje žaidimas atrodo kiek lėtokas, veiksmas vyksta tradiciniame apleistame dvare su nuobodžiais monstrais, tačiau žaidžiant vaizdai tik gerėja. Galiausiai klaidžiosite po sugriautas katedras ir kraupius griuvėsius, kovosite su pabaisomis, vaiduokliškais kariais ir vampyrais. Tam tikros žaidimo dalys kiek senesnės, tikriausiai dėl ilgo kūrimo laiko. Kai kurie veikėjai ir monstrai gal ir atrodo grubūs, tačiau foninės tekstūros ir iliustracijos tiesiog žavi.

Eternal Darkness skamba taip pat gerai. Žaidimo balsų įgarsinimas vienas geriausių, puikiai skambantis dialogas džiugina ausis. Kiekvienas veikėjas apdirbtas profesionaliai: scenarijus eina kreiva linija tarp persūdytų siaubo posakių ir genialių kraupių frazių. Atmosferos efektai puikiai išnaudoja surround garso technologiją. Jus nuolat blaškys sienose krabždančios žiurkės ir ne kartą žvilgtelėsite per petį, ieškodami garso šaltinio. Orkestro įgrotą muzikinį takelį galima lyginti su geriausiais siaubo filmais. Jis sukuria įtakingą baimės ir įtampos jausmą, o aštrios natos tiesiog verčia jus pašokti nuo fotelio...

Eternal Darkness: Sanity's Requiem yra dramatiškas siaubo filmų klišių perdirbimas. Protingas, baisus ir tikrai ne vaikams skirto tono žaidimas patiks bet kuriam, ieškančiam aštrių pojūčių. Geriausia, kad žaidime yra trys ilgos išsišakojančios siužeto linijos, dėl kurių vėl ir vėl sugrišite prie šios siaubo istorijos. Tik nesistebėkite, jei negalėsite užmigti išjungus šviesą...

PIRMASIS ĮSPŪDIS	9
SIUŽETAS	10
GRAFIKA	8
GARSAS	10
VALDYMAS	9

IŠVADA

Bastysitės po dvylika siaubo knygos skyrių, išmėtytų per visą žmonijos istoriją. Nesuskaičiuosite išgyventų siaubo valandų.

9 Tamsa

Tamsoje nebevaikštantis Ryčka

CRASH BANDICOOT: THE HUGE ADVENTURE

KŪRĖJAS:
Vicarious Visions
LEIDĖJAS:
Universal Interactive Studios
PARDUODAMA:
nuo 2002-03-07

Vis gausėjanti Crash Bandicoot žaidimų serija, rodos, žada perimti legendinio žaidimo Mario karūną. Jei ne dabar, tai po kelerių metų tikrai. Mario žaidimai vis dar įdomūs ir linksmi, tačiau ištikimi serijos gerbėjai jau turėtų pajusti naujovių stoką (Nors aš taip nemanau:-)). Tuo tarpu Crash, kurio trys dalys buvo skirtos tik PSone, pasirodė visose naujos kartos konsolėse ir mažame, mielame GBA ekranėlyje.

Kas, kaip ir apie ką

The Huge Adventure — tai portatyvinė versija, geriausiai ir teisingiausiai išnaudojanti GBA galimybes. Tikrai, kartais kūrėjai labai stebina, ignoruodami konsolės grafines ribas ir kurdami „lyg ir gražų trimatį" žaidimą, kuris dažnai būna bjaurios išvaizdos ir nemalonus laikyti rankose. Crash Bandicoot — dvimatis žaidimas su keliais trimačiais mini žaidimais.

Džiaugiuosi, išties džiaugiuosi, kad nesistengta sukurti pilnai trimačio žaidimo, nes dvimatis variantas atrodo tiesiog pribloškiančiai. Aplinka, priešai, pats Krešas atrodo nuostabiai, ne blogiau nei PSone dalyse. Vienintelis juos skiriantis dalykas — dvi ir trys dimensijos. Tai, žinoma, nereiškia, kad GBA žaidimas virto dar vienu perkėlimu į kitą platformą. The Huge Adventure yra visiškai naujas garsios serijos tęsinys, išsaugojęs visas geriausias praeitų dalių savybes, tačiau ne mažiau originalus.

Istorija tokia: išprotėjęs profesorius Korteksas (jau kiek kartų jis yra nugalėtas; kada gi pagaliau jis nusiramins?!) eilinį kartą siekia užkariauti Pasaulį. Šį kartą jis pagamina specialų lazerį, kuriuo sumažina visą pasaulį iki greipfruto dydžio. „Muahahahahaha! — kvatoja jis. — Aš, Neo Korteksas, esu jūsų VALDOVAS!!! Niekas manęs nesustabdys, netgi tu, Krešai!" Padėtis tampa dar pavojingesnė, kai valdžios ištroškęs maniakas profesorius Korteksas laiko rankose mūsų mylimą planetą ir kraupiai kvatojasi: „Muahahahahaha!". Tačiau Krešas (žinau, tikrai kvailai atrodo sulietuvintas herojaus vardas, tegul jis būna Crash'as ;)) GALI išgelbėti pasaulį nuo atsidavimo Kortekso valdžion. Jam tereikia iš įvairių pasaulio vietų surinkti tam tikrus kristalus, kuriais yra varoma Kortekso mažinimo patranka. Gavusi tuos kristalus, Crash'o draugė Koko (taip, ta pati moksliukė iš ankstesnių dalių) galėtų sukonstruoti aparatą, kurio poveikis būtų priešingas Kortekso išradimui. Tad ko laukiat — pirmyn į kristalų medžioklę!

Veidrodėli, veidrodėli, pasakyk...

Kaip jau minėjau, grafika labai miela. Aplinka nepriekaištinga, puikiai atspindi lygyje vyraujančią atmosferą. Tiesa, judantys daiktai bus arba priešai, arba Crash'as, arba įvairūs daikčiukai, kuriuos galima pasiimti su savimi. Beje, kai kurių fono detalių galima buvo atsisakyti, kaip kad ventiliatoriaus, sustingusio judesyje. Vis dėlto fonas dar niekada neatrodė toks spalvingas. Rodos, jame rastume visas spalvas, kokias tik gali apdoroti GBA.

Lygiai labai įvairūs, tad nejaučiamas net menkiausias monotonijos prieskonis. O kuomet tikėsitės dar vieno, visiškai naujo, gražaus ir puikaus lygio, kurį kamera seka iš šono, išvysite nepakartojama dalyką — 3D mini žaidimą (jų žaidime yra keli, todėl sužavėti būsite ne kartą ;)). Ar prisimenate, kai ankstesnėse Crash'o dalyse teko jodinėti meškoms ant nugarų ir bėgti nuo besivejančių priešų? Taigi nė kiek ne prastesnį vaizdą išvysite ir GBA ekranėlyje. Grafika užgniaužia kvapą — ypač nuostabus yra pasiskraidymas virš debesų, kurio grafika drąsiai

Crash Bandicoot: The Huge Adventure

platforma

varžytųsi su PSone mini žaidimų grafika. Nepakartojama...

Visi veikėjai atrodo nepriekaištingai. Priešai, priklausomai nuo lygio ir žaidėjo progreso, bus po truputį keičiami kitais, sudėtingesniais. Kiekvienam jų įveikti reikės naudoti vis kitą taktiką: šuolis priešininkui ant sprando (a la Mario), suktukas (greitas sukimasis vietoje, nubloškiantis prisiartinusius priešus), slydimas (įsibėgėjate ir čiuožiate numušdami visus pasipainiojusius kelyje), staigus kritimas iš viršaus (jei nepataikysite ten, kur norėjote, gerokai prisiplosite prie žemės) bei spiralinis puolimas (naudojamas vandens gelmėse).

Muzika tiesiog nuostabi; daugiau tikėtis iš nešiojamos konsolės būtų tiesiog įžūlu. Išgirsite ir senų „šlagerių" iš ankstesnių Crash Bandicoot žaidimų, ir visiškai naujų melodijų.

Pagalbos ir kliūtys

Lygiuose bus išmėtyta gausybė dėžių ir dėželių. Vienose rasite jau nuo seno pažįstamus rausvašonius obuolius, o surinkus šimtą būsite apdovanoti papildoma gyvybe. Kitos dėžės bus skirtos atsispirti ir užšokti ant kokios nors platformos ar kad pasiektumėte kokį prizinį daiktą, trečiose rasite laikrodinę bombą ar chemikalus, žalojančius jūsų brangiąją gyvybę, ketvirtose slypės gyvybės ar medinė kaukė, kuri skris už jūsų, kol neprisiliesite prie priešo. Jei galų gale prisiliesite, kaukė pradings, bet jums nieko blogo neatsitiks. Taip, žaidimo esmė nepasikeitė — po vieno kontakto su priešu, Crash'ą išvysite plasnojant dausų link. Tiesa, jo mirtis kiekvieną kart kitokia – viskas priklauso nuo to, koks priešas pasidarbavo.

Keliose lygio vietose rasite dėžes, kurios atlieka Checkpoint vaidmenį, t.y. kai žūsite, toliau nuotykį tęsite nuo tos dėžės, o ne nuo lygio pradžios.

Pakeliui dar turėtumėte pastebėti keistas platformas ant žemės. Tai bonus lygio, kurį nebūtina, tačiau tikrai naudinga įveikti, platforma. Jos pagalba būsite teleportuoti į sąlyginai nedidelį lygį, kuriame nerasite priešų, bet aptiksite gausybę obuolių ir kitų daiktelių. Atrodo, viskas labai paprasta, tačiau įvairios prarajos ir sprogstančios dėžės apsunkins jūsų kelionę. Jei šiame lygyje žūsite, gyvybės neprarasite, tačiau negausite nei vieno daikto, kurį pasiėmėte „anapus". Bandyti galite kiek norite kartų, todėl vienintelis jūsų priešas bus kantrybės stoka.

Įveikę penkis lygius, atrakinsite boso lygį. Ech, kokia nostalgija apima, kai bėgiojate nuo boso atakų, o jam ruošiantis naujam puolimui, atakuojate patys. Bosų lygiai turi nuostabią „anų laikų" dvasią, kuomet susižavėję žiūrėdavome į kiekvieną ne žmogų, grožėdavomės jo baisia išvaizda, ar juokdavomės iš komiškų proporcijų. Koks savigarbos jausmas užplūsta, kai atrandate boso silpnąją vietą ir tuo pasinaudoję smogiate triuškinantį smūgį stebėdami, kaip keliolika kartų už jus stambesnis priešas bejėgiškai susmunka...

PIRMASIS ĮSPŪDIS	9
ĮDOMUMAS	9
GRAFIKA	10
GARSAS	10
VALDYMAS	9

IŠVADA

Nuostabus, nepakartojamas 2D platformeris, kuriam tiesiog nėra priekaištų...

10 nostalgija...

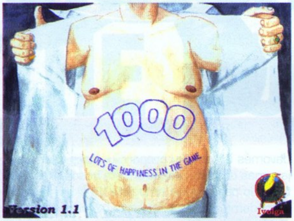
Dėl kiekvieno obuolio iš kailio nėrėsi Žygis

O štai ir staigmena!

IVOLGAMUS

Ne paslaptis, kad vystydama savo žaidimų rinką, Lietuva vis dar atsilieka nuo kaimynių Lenkijos, Rusijos ir kitų Rytų Europos šalių. Tačiau jau ir mes Lietuvoje turime pasaulinio lygio kūrėją.

UAB „Ivolgamus" buvo oficialiai įkurta 2002 metais Vilniuje, nors joje dirbantys žmonės žaidimus kuria jau seniai. Viskas prasidėjo dar tuomet, kai Lietuva skendo visaryjančiame Zhiliton — piratinio Nintendo Entertainment System varianto — šešėlyje, kada kompiuteris su 486 procesoriumi ir visa įranga kainavo apie tris tūkstančius dolerių, o visi iki nukritimo gaudė kiaušinius ir žuvį kišeninėse Elektronika „žaidimų konsolėse" (beje, idėja taip pat pavogta iš Nintendo Game and Watch), ir tik patys „kiečiausi" žaidėjai turėjo keistą nespalvotą aparatą su įsimenančiu pavadinimu Game Boy.



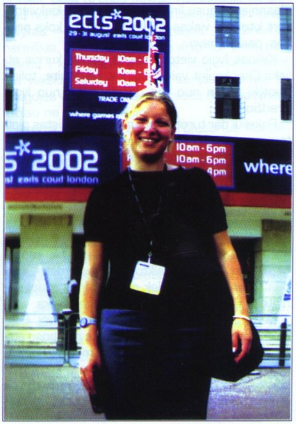
Pirmas komercinis „Ivolgamus" darbas... Ko gero, simpatiškiausias kortų žaidimas pasaulyje...

Pirmąjį komercinį žaidimą kompanija sukūrė 2001 metais ir pavadino 1000 — Lots of Happiness in the Game. Dėka leidybinės kompanijos Buka Entertainment šis kortų žaidimas pasirodė Rusijoje ir Baltijos šalyse. Žaidimas smarkiai skyrėsi nuo savo analogų neįprastu grafiniu dizainu ir tapo ypač populiarus tarp intelektualų. Lietuviška versija, gaila, taip ir nepasirodė, tačiau rusišką variantą ir dabar rasite Lietuvos parduotuvėse.

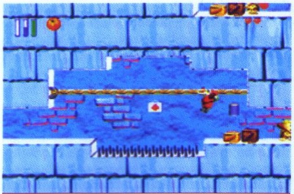
Susitikimo su „Ivolgamus" komanda metu turėjome puikią progą išbandyti šį kortų žaidimą. Pasakysime atvirai — abejingais nelikome. Nors tai tėra tik paprasto ir gan populiaraus Lietuvoje kortų žaidimo „Tūkstantis" perkėlimas į PC, jį vertinti norisi kaip kažką daugiau. Kūrėjai atsisakė standartinės „Windozinės" kortų žaidimo aplinkos, tad žaidimas vyksta lyg ir kalėjime, lyg ir kažkur tolimoje Sibiro tremtyje. Kortų stalą pakeitė suskretęs laikraštis, o pačios kortos — originalios, nelygios ir pieštos ranka... Mums patiko :).

Po 1000 — Lots of Happiness in the Game pasirodymo „Ivolgamus" nusprendė išbandyti savo jėgas kurdami žaidimus kišeninėms konsolėms bei naujos kartos sistemoms. Nebuvo lengva išrinkti žaidimo pagrindinį veikėją: ieškota visame pasaulyje žinomo herojaus, kurio firminis ženklas dar nebūtų užimtas. Tuo herojumi tapo Santa Klausas (Kalėdų Senelis :)).

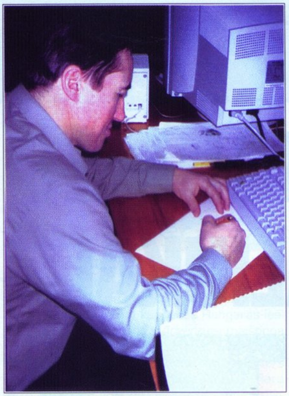
Demoversija, kurią jau nebuvo gėda kažkam parodyti, buvo kuriama keturis mėnesius. Tuomet prasidėjo derybos su vakarų leidėjais. Po ilgų derybų leidėju pasirinkta Didžiosios Britanijos kompanija Telegames, sutartis buvo pasirašyta ECTS-2002 parodoje, vykusioje Londone. Žaidimas gavo ilgą pavadinimą — Santa Claus Saves the Earth.

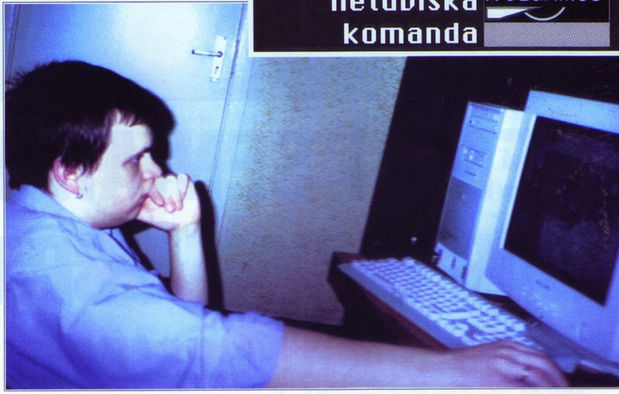


ŠTAI TAIP... ŽAIDIMAI KURIAMI IR LIETUVOJE... KAS GALĖJO PAGALVOTI?

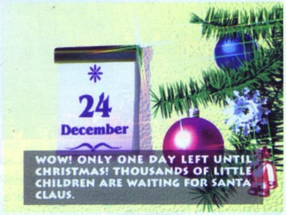


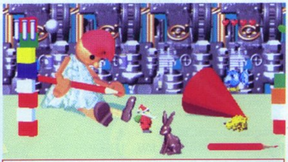
Štai taip kalėdų senelis (GBA) gelbėja pasaulį visur, tik ne namie :-) Ką gi, mes, kaip ir žaidimo kūrėjai, nuoširdžiai tikimės, kad Santa Claus Saves the Earth atvyks ir Lietuvą.





„Kontaktų užmezgimas su vakarų leidėjais trunka mėnesius, o kartais ir metus. Mes tam paaukojome beveik dvejus metus ir sukūrėme draugiškus santykius su D.Britanijos, Vokietijos ir Amerikos leidėjais. Galite įsivaizduoti, kaip mes rizikavome! Kasmet aplankydavome svarbiausias parodas, tokias kaip E3 ir ECTS, gaudavome astronomines sąskaitas už tarptautinius pokalbius telefonu, tačiau kitu keliu, kaip bebūtų gaila, prasimušti neįmanoma", — pasakoja vykdančioji Santa Claus Saves the Earth prodiuserė Viktorija Trofimova.





PSone variantas, žinoma, ne pats geriausias žaidimas pasaulyje, bet, hey, mūmyse skaisčia ugnimi liepsnoja patriotizmas :-) Gera pradžia jau pusė darbo...

Prieš Kalėdas žaidimas buvo išleistas iš karto dviem platformoms: Game Boy Advance ir PlayStation. Santa Claus kelionės galėjo išvysti Vakarų Europos ir JAV žaidėjai. Pradžioje žaidimas buvo planuotas tik GBA sistemai, tačiau kai Telegames atstovai išvydo kišeninę Senio Šalčio versiją, žaidimas jiems taip patiko, kad paprašė jį perkelti ir į PlayStation platformą.

„Žaidimų kūrimą Lietuvoje apsunkina ir tai, kad šalyje praktiškai nėra organizacijų, kurios padėtų galutinai užbaigti žaidimą. Aš kalbu apie teisinius aspektus, susijusius su jau paruoštu žaidimu, pavyzdžiui, autorinės teisės pagrindiniams herojams arba žaidimo muzikai (žaidimo! o ne paprastai muzikai). Laimei, mums pavyko išspręsti šias problemas", — tęsia Viktorija.

Santa Claus Saves the Earth — tai slenkantis arkadinis žaidimas su spalvinga grafika. Jo metu žaidėjas tampa Seniu Šalčiu ir bando prasimušti pro būrius priešų, kad spėtų visiems vaikams laiku atvežti kalėdines ir naujametines dovanas. Nepaisant vaikiško siužeto, suaugę šį žaidimą žaidžia su tokiu pat malonumu. Pats žaidimo „geimplėjus" primena žanro klasiką — žaidimus Commander Keen, Prince of Persia ir daugelį kitų.

Nepaisant žaidimo populiarumo Europos ir JAV šalyse, Lietuvoje jis kol kas neparduodamas. Gali būti, kad iki kitų Kalėdų situacija pasikeis.

Šiuo metu ne tik europiečiai, bet ir mes išbandome lietuviškų rankų darbą :). Kalbant atvirai, daug pasakoti apie GBA versiją nesinorėtų, nes dovanų gavome pilną žaidimo versiją. Kaip tik dabar Žygis intensyviai gelbėja pasaulį, kad kitame numeryje jūs, brangieji mūsų žurnalo skaitytojai, galėtumėte išvysti padorią žaidimo apžvalgą. Šį kartą tepasakysime, kad iš pirmo žvilgsnio GBA variantas atrodo solidžiai, estetiškai ir tvarkingai. Na, o PSone versija... neslėpsime... ji prasta. Tiesa, ne prasčiau nei galima tikėtis, juk tai tėra tiesioginis GBA žaidimo perkėlimas į PSone sistemą.

Šiuo metu „Ivolgamus" ruošia naują projektą, kurį mes akies krašteliu jau matėme, bet kadangi projektukas dar laikomas paslaptyje, apie jį galėsite paskaityti tik sekančiuose žurnalo numeriuose. Išduosime tik tai, kad žaidimas kuriamas Game Boy Advance sistemai ir turėtų pasirodyti šių metų rudenį.

„Mūsų dažnai klausia, ar mes ruošiamės kurti žaidimus tik Lietuvai. Žaidimų kūrimas — tai ne tik kūryba, bet kartu ir verslas. Kaip ir bet kuri kita kompanija, „Ivolgamus" stengiasi uždirbti kuo didesnį pelną. Išskirtinis lietuviškas žaidimo variantas tik palengvintų kūrėjų kišenes ir pelno neatneštų. Tačiau mes nuolat kalbamės su Lietuvos kompanijomis apie tokių projektų galimybes, — teigia „Ivolgamus" atstovė V.Trofimova. — Tikimės, kad po kelerių metų viskas bus kitaip".

Dėka kompanijos interneto svetainės www.ivolgamus.com, kūrybinė grupė nuolat gauna pasiūlymų iš Lietuvos kompanijų apie korporacinių ir šviečiamųjų žaidimų kūrimą. Tai reiškia, kad Lietuvos gyventojai vis labiau trokšta vietinės žaidimų produkcijos. Artimiausioje ateityje „Ivolgamus" planuoja pradėti darbą su didesniais ir labiau masiniais žaidimais, skirtais naujosios kartos konsolėms ir PC.

Na, o mes savo ruožtu planuojame dažniau lankytis svečiuose ir šniukštinėti... :-)

SENIAI SENIAI, KAI MES DAR BUVOME SPALIUKAI...

...arba kiti NES RPG

Final Fantasy II ir III
Išleistas: 1988 ir 1990 m. Japonijoje
Kūrėjas / Leidėjas: Square

Nors žaidimai pasirodė Japonijoje, greitai buvo priskirtos naujos savybės RPG žanrui. *Final Fantasy II*, labiau nei pirmasis žaidimas, akcentavo siužetą. Nors istorija apie keturis jaunus idealistus ir ištvirkusią blogio imperiją nėra originali, tokį siužetą dažnai sutinkame ir dabartiniuose žaidimuose. Tuo tarpu *Final Fantasy III* sugrižo prie pirmojo žaidimo pamatų. Darbų sistema žaidimo metu leido keisti savo veikėjo klasę. Kiekvienas iš keturių jaunuolių galėjo tapti kovotoju, vienuoliu, kelių tipų burtininku, chemiku ir kitais „darbuotojais". Ši darbų sistema vėliau buvo atkurta *Final Fantasy V* ir *Final Fantasy Tactics*.

3-iajame FF taip pat galima iššaukti įvairius monstrus, didžiules mitines pabaisas, kurios padeda mūšiuose, sunaikina priešus ir dingsta ten, iš kur atkeliavo. Tokios galingos atakos netrukus tapo vienu pagrindinių RPG elementų.

Willow
Išleistas: 1989 m. JAV
Kūrėjas / Leidėjas: Capcom

Kurti žaidimą pagal filmą bandyta jau seniai. Dažnai tokie darbai nebuvo labai populiarūs, tačiau Willow turėjo ką parodyti. Tai buvo puikus veiksmo RPG žaidimas. Willow neignoravo filmo istorijos ir tikslo, kaip mėgsta kai kurie žaidimai, tad filmo veikėjus ir pasaulį įtraukė į idomią žaidimo eigą ir kvestus. Žaidimo istorija netgi praplėtė filmo siužetą.

Gaila, kad NES dar nesugebėjo atkurti revoliucinių filmo „žmonių vertimosi kiaulėmis" efektų.

The Battle of Olympus
Išleistas: 1991 m. JAV, 1989 m. Japonijoje
Kūrėjas: Imagineer / Infinity
Leidėjas: Broderbund Software

Battle of Olympus yra veiksmo RPG, vykstantis senovės Graikijos salose. Manote, negalima graikų mitologiją susieti su RPG žaidimais? *Battle of Olympus* kūrėjams tai pavyko. Žavu, kai galite pasigydyti išgeėrę Ambrozijos, pagroti Lyra ir paskraidyti Hermio sandalais. Kvestas pasakoja apie Orfo kelionę į požeminį pasaulį. Keliaujate ir meldžiate dievų, kad padėtų atgaivinti dingusią meilę. Žaidime yra ir keli nukrypimai nuo graikų mitų. Pavyzdžiui, vietoj to, kad apžavėtumėte Hada grodami lyra, paprasčiausiai jį sumušate. Nepaisant klaidelių, *Battle of Olympus* yra įdomus ir savitas RPG žaidimas.

Tuk, tuk, tuk... Kas namelyje gyvena?

Dragon Quest II
Išleistas: 1991 m. JAV, 1987 m. Japonijoje
Kūrėjas / Leidėjas: Enix

Tokio populiarumo susilaukęs žaidimas privalėjo turėti tęsinį. *Dragon Quest II* rasime viską, ką siūlė pirmasis žaidimas ir dar daugiau. Įvesta grupių sistema leidžia kautis su priešais trim herojams: Midenhalo princui, Kanoko princui ir Munbruk princesei. Veikėjai gan stereotipiški: Midenhalas yra drąsus karys, Munbruk — trapi magijos naudotoja, o Kanokas vaizduojamas kaip jų abiejų mišinys. Siužetas kiek idomesnis nei pirmojo *Quest*. Ypač ryškūs kai kurie NPC veikėjai.

Šio vaizdelio komentuoti nesiryžtame... Tiesiog neįsivaizduojame, kas tai galėtų būti...

Dragon Quest III
Išleistas: 1992 m. JAV, 1989 m. Japonijoje
Kūrėjas / Leidėjas: Enix

Stot! Teismas eina...

Prieš daugelį metų jūsų tėvas iškeliavo sunaikinti šėtono Baramoso ir negrįžo. Dabar karalius įsako jums nugalėti piktąjį šėtoną ir grąžinti ramybę saloje. Tokiai kelionei galite pasirinkti tris kompanijonus iš įvairių klasių: stiprų karį, stambų kovotoją, protingą pirklį, burtininką, piligrimą ar kvailą dykinėtoją. Pagrindinė naujovė ta, kad veiksmas vyksta ir dieną, ir naktį. Tam tikri kvestai ir daiktai galimi tik konkrečiu dienos metu. Baigę šią kelionę gaunate naują vardą — Erdrikas.

Dragon Quest IV
Išleistas: 1994 m. JAV, 1990 m. Japonijoje
Kūrėjas / Leidėjas: Enix

Dragon Quest IV naujai pradėjo pasakoti RPG istoriją, nes žaidimas buvo padalintas skyriais.

RPG istorija

priešpokemoninė era

Pingvinai šturmuoja pragaro vartus...

Vietoj ilgo kvesto, žaidimas siūlė keturis nesusijusius kvestus ir siužetus bei kulminacinį finalą. *Royal Soldiers* žaidime kapitonas Rangaras ieško dingusių vaikų, *Alena's Adventure* maištinga princesė tampa heroje, *Taloon* kveste ginklų pirklys siekia atidaryti savo parduotuvę, o *Sisters of Monarbarba* žaidime herojės Nara ir Bara ieško atsakymų apie keistą tėvo alchemiko mirtį. Finaliniame skyriuje *The Hero's Adventure* jūs susijungiate su veikėjais iš kitų dalių ir vykdote bendrą kvestą. Pats žaidimas nedaug pakitęs nuo ankstesnės versijos, bet toks pasakojimas tapo nauju dalyku RPG žaidimų istorijoje.

Destiny of the Emperor, Nobunga's Ambition, Bandit Kings of Ancient China!
Išleistas: JAV

Būtinai atkreipkite dėmesį į šešėlius...

Kūrėjas / Leidėjas: Koei
Koei nusprendė pateikti kai ką neįprasto statistikos mėgėjams. Šiuose žaidimuose yra daugybė skaičiukų ir duomenų, kuriuos, be abejo, reikia analizuoti. Visi jie sumaišyti su kiniečių istorija ir strategijos simuliacija. Šaunu, jog žaidimai išlieka smagūs. Daug laiko praleisite skaičiuodami mokesčius ir duodami ryžių savo prefektūroms. Taip pat kovosite didinguose mūšiuose. Kadaise šie žaidimai buvo vadinami sudėtingiausiomis ir kiečiausiomis strategijomis. :)

Star Tropics I ir II
Išleistas: 1990 ir 1994 m. JAV

Ooooo!!! Sadamas Huseinas! Tikriausiai vėl kažką meluoja...

Kūrėjas / Leidėjas: Nintendo
Šiuose veiksmo RPG žaidimuose Maikas, ieškodamas tiesos apie pagrobtą dėdę, nukeliauja į požemius, šiurpias kapines ir netgi į kosmosą. Išskirtiniai žaidimo bruožai: yo-yo ginklas, puikūs galvosūkiai ir, pats žymiausias, povandeninio laivo kodas. Norint patekti į laivą reikia atlikti tam tikrą veiksmą: laišką, kurį gaunate kartu su žaidimu, reikia panardinti į vandenį ir tuomet perskaityti įrašytą kodą. Teoriškai — viskas labai smagu, bet juk žaidimų instrukcijos taip dažnai pasimeta...

SMS RPG

RPG žaidimai *Sega Master System* konsolei prasideda ir baigiasi su *Phantasy Star*.

Phantasy Star
Išleistas: 1988 m. JAV
Kūrėjas / Leidėjas: Sega

Kalbant apie RPG istoriją, *Phantasy Star* yra dviem aspektais unikalus ir išskirtinis. Pirma, *Dragon Quest* ir *Final Fantasy* niekada nepasirodė *Sega* sistemai. RPG fanams teko ieškoti ko nors kito, o *Phantasy Star* serija puikiai užpildė šią nišą. Antra, *Phantasy Star* buvo pirmasis RPG žaidimas išleistas JAV. *Phantasy Star* nuklydo nuo „normalių" RPG papročių tuo metu revoliuciniais būdais. Kol *Dragon Quest* ir *Final Fantasy* siūlė bendrus herojus, *Phantasy Star* turėjo puikiai išvystytus veikėjus su vardais ir asmenybėmis. Pagrindinė veikėja Alisa siekė atkeršyti karaliui Lasikui už brolio Nero mirtį. Alisa — stipri herojė, su kurios nepriklausomybe negali lygintis net ir didžioji dalis dabartinių RPG merginų. Kelionės metu prie jos prisijungė Miau, žavus ir protingas į katiną panašus padaras, ryžtingas karys Odinas ir burtininkas Esperas. Visi šie veikėjai turėjo

Aiškiai matome kur ufonautas, kur parduotuvė, kur mūsų princesė... Vaizduotė poilsiauja :-)

unikalią išvaizdą, savitus asmenybės bruožus ir asmeninę motyvaciją kvestui. Kuriamas tikroviškas jausmas, tarsi keliautumėte kartu su kitais herojais, o ne tik tampytumėte „lėles" už virvelių. *Phantasy Star* apimtis taip pat buvo didinga. Vietoj vieno pasaulio, grupė keliavo po visą žvaigždžių Algol sistemą. Kiekvienoje planetoje buvo skirtingas klimatas. Pavyzdžiui, Palma atrodė kaip Žemė, Motavia — lyg dykuma, Dezoris — ledynų pasaulis ir pan. *Phantasy Star* istorijos ir veikėjų stiprumą rodo ir tai, kad grafika bei garsas nesumenkino žaidimo eigos. 8 bitų *Sega* sistemai muzika buvo puiki, o kai kurios dainos tapo ilgaamžiais hitais. Tuo tarpu grafika tiesiog sunaikino paprastas *Dragon Quest* ar *Final Fantasy* plyteles. *Phantasy Star* turėjo detalius miestus ir žemėlapius, veikėjų portretus ir nuostabius požemius, kurie ir yra įspūdingiausi, kiekvienas matomas slenkančiu 3D vaizdu. Žinoma, sienos yra vienodo dydžio ir stačiakampės, o veikėjas gali judėti tik kelių metrų žingsniais, tačiau bendras grafikos įspūdis tuo metu (ketveri metai prieš *Wolfenstein 3D* pasirodymą) buvo nepakartojamas. *Phantasy Star* indėlis į RPG žaidimų istoriją yra įvairiapusis. Šis retro ateities pasaulis, gilus veikėjų vystymas, stulbinanti grafika ir puiki žaidimo eiga nestebina, kad daugelio žaidėjų ši serija vertinama kaip smagiausias RPG žaidimas.

Game Boy RPG

Nintendo, žinodama, kad naujai sistemai sėkmę garantuos tik geri žaidimai, iš anksto sutarė su *Square*, kad ši sukurtų kelis perliukus *Game Boy* sistemai. Kadangi RPG žaidimai niekada nebuvo apkrauti vaizdais, perkelti juos į mažą ekraną nebuvo sunku. Kai 1990-aisiais *Game Boy* pardavimai krito, RPG žaidimas *Pokemon* sugebėjo pakeisti situaciją.

Final Fantasy Legend II
Išleistas: 1992 m. rugsėjį JAV, 1991 m. gruodį Japonijoje (SaGa 2 Hihoudensetsu)
Kūrėjas / Leidėjas: Square

Tik išvydę pavadinimą *Final Fantasy Legend*, daugybė šios serijos fanų iškart nusipirko *Game Boy* ir puolė žaisti nepaprastąjį RPG. Pirmoji *Legend* serija buvo puiki, tačiau trumpa ir prastesnė negu *NES* žaidimai. Trečiajai serijai trūko susitelkimo, tačiau antroji *Final Fantasy Legend* dalis išliko nešiojamų žaidimų klasika nuo pat pavadinimo iki užrašo „The End". Istorija pasakoja apie jaunuolį, sekantį dingusio tėvo pėdomis ir siekiantį surinkti 77 MAGI statulos dalis. Šios dalys išbarstytos po kelis pasaulius, kurių įvairovės galėtų pavydėti daugelis kūrėjų. Herojaus kelionės vyksta skirtingose vietose, sujungtose tam tikra „Dangaus kolona". Kai kurie pasauliai ir kvestai yra ilgesni ir labiau išvystyti, bet net pačios mažiausios vietovės turi savitus bruožus. *Giant World* laiptai užima kelis ekranus, Apolo savo pasauliui vadovauja „geležinės rankos" principu, o Veneros mieste randami tik gražūs ir tobuli dalykai. Kiekviename pasaulyje yra tam tikra dalis kvestų, idomių NPC veikėjų ir visur besimėtančių MAGI šukių. Mūšiai veikia šiek tiek skirtingai nei kituose RPG žaidimuose. Kiekvienas veikėjas atakuoja ir ginasi paeiliui, tačiau ginklai ir burtai yra riboti. Kai objektas išnaudojamas, turite jį išmesti ir pirkti naują. Tad galingų atakų nuolat nenaudosite — jos labai brangios. Kiekviena klasė — mutantai, žmonės, monstrai ar robotai — turi unikalų žaidimo stilių. Be to, prie keturių veikėjų grupės dažnai prisijungia penktasis, nevaldomas NPC veikėjas. Galingas draugas gali padėti silpnesniems veikėjams, tačiau kai prisijungia kokia bejėgė mergytė, tenka smarkiai pasistengti, kad ji nežūtų.

Na, patys matote, nieko ypatingo, bet bent jau voras panašus į save...

Žaidimų ir konsolių techninėse charakteristikose bei aprašymuose dažnai randame sutrumpinimų, nesuprantamų angliškų frazių. Nemažai angliškų žodžių vartojame kalbėdami apie žaidimus ar konsoles. Kad visi viską suprastų ir nesuprantamus žodžius naudotų pagal paskirtį, spausdiname šį skyrelį.

V.A. ŽODYNĖLIS

Beat-'em-up
Muštynių žaidimas.

Beta
Programinė įranga, kurią planuojama išleisti, tačiau ji vis dar turi klaidų ar kitų problemų. Beta versijoje programinė įranga yra pakankamai stabili, kad platinti apžvalgininkams ir rodyti pardavėjams.

Bilinear Interpolation
Technika, naudojama pagerinti tekstūruoto paviršiaus išvaizdą. Sumaišomos gretimų plotelių spalvos.

Bitmap
2D skaitmeninis vaizdas. Kompiuterio atmintyje jis egzistuoja kaip tiksli vaizdo reprezentacija.

Blast Processing
Marketingo terminas, sukurtas kompanijai Sega reklamuojant Sonic 2 žaidimą. Terminas bylojo apie tuo metu naują grafikos šabloną, dėl kurio Genesis sistema galėjo greičiau apdirbti grafinius vaizdus.

Bonus Level
Žaidimo lygis ar scena, kur veikėjas dažniausiai negali būti sužalotas, be to gauna specialius daiktus — gyvybes, galios padidintojus ir papildomus taškus. Paprastai bonus lygiai yra arba paslėpti, arba atsiranda tik praėjus tam tikrą paprastų lygių skaičių.

Boss
Didesnis, galingesnis ir sunkiau įveikiamas priešas. Tipiškas bosas yra vienas priešas, su kuriuo tenka kautis vieną kartą.

Paprastai kova vyksta lygio ar scenos pabaigoje. Kai kuriuose žaidimuose tą patį bosą galima sutikti kelis kartus, tačiau jis bus vis galingesnis ir sunkesnis. Dėl šios priežasties kaskart teks pritaikyti naują kovos strategiją.

BSP (Binary Space Partition) Tree
Tai naujas ir labai populiarus atvirkščio atrinkimo metodas. Jis leidžia žaidimui „eiti" medžiu, rodančiu, kaip objektai jungiasi vienas su kitu 3D pasaulyje. Grafiškai failas atrodo kaip medis su pasikartojančiomis šakomis. Kad atlikti veiksmą, pasirenkame viršutinį objektą. Tada programa seka medžiu ir turi nuspręsti, į kurią pusę eiti. Taip progresuojant visi objektai gali būti nupiešti tinkama tvarka, išvengiant piešimo klaidų. Ši technologija naudojama tokiuose žaidimuose kaip Quake. BSP medžiai gali būti naudojami tik nejudantiems objektams: sienoms, luboms ir kitoms statinėms dalims.

Bug
Nenumatyta kompiuterinės programos klaida. Kai vartotojas su ja susiduria, sukuriami netikėti ar klaidingi rezultatai. Pavyzdžiui, EA NHL Hockey 95 klaida: žaidėjai nuo pat žaidimo pradžios gauna ypač gerus įrašus.

Bulky Drive
Darbinis Nintendo 64 disko priedo 64DD pavadinimas. Jis kilo iš termino „bulk media", kuris žymi didelių duomenų kiekio saugojimo galimybę.

Bump Mapping
Grafikoje naudojama technika, kuri sulygina aštrias ir nelygias tekstūras su šešėliavimo netikslumais.

C

Cartridge
Mažas įtaisas su lustais, kišamas į kompiuterį ar sistemą. Įtaise yra ROM lustai su programos informacija, arba RAM lustai (naudojami informacijos saugojimui). Prieš pereinant prie CD-ROM, dauguma videožaidimų sistemų naudojo kartridžus.

CD-ROM
Kompaktinis diskas, panašus į audio CD, iš kurio informaciją nuskaito kompiuteris arba konsolė. Skaitymas iš CD-ROM yra daug lėtesnis negu iš kartridžo ar magnetinio disko.

CD-X
Kompaktinis Sega Genesis / Sega CD kombinuotas junginys, kainavęs 400 JAV dolerių. Kūrėjai jį vos išleido. Jei netyčia turite tokį, žinokite, jog tai — kolekcionuojamas daiktas.

CES
Consumer Electronic Show. Didžiulė vartotojų elektronikos (TV, audio aparatūros) prekybos mugė. Iki E3 parodos tai buvo pagrindinis kompiuterinių ir videožaidimų pristatymo renginys. Nors kai kurios žaidimų pramonės kompanijos vis dar pasirodo šioje parodoje, jos reikšmė smarkiai sumažėjo.

Chance
Naudojamas vietoj „gyvybės" daugelyje Disnėjaus žaidimų, kadangi Disnėjus nenori teikti užuominų, kad jo gražūs veikėjai gali mirti.

Cheats
Kodai ar gudrybės, suprogramuoti žaidime, kurie suteikia žaidėjui ypatingų savybių: nepažeidžiamumą, papildomus ginklus ir pan. Dažnai kodai įrašomi į žaidimą, kad šį būtų galima lengviau pratestuoti. Galutinėje versijoje kodai paliekami dėl papildomo įdomumo.

Classic
Žaidimų terminais, klasikinis yra senas žaidimas, vis dar turintis puikią vertę, pavyzdžiui, Pac Man. Dažniausiai šis terminas naudojamas apibūdinti konsolėms ir žaidimams, pasirodžiusiems prieš 1983-1984 metų lūžį: Atari 2600 ir Intellivision konsolėms bei žaidimams Combat, Target Fun, Ninja Golf. Ir nesvarbu, ar jie iš tiesų buvo klasikiniai ir smagūs žaisti.

Target Fun

Claymation
Stabdyto judesio animacijos forma, kurioje naudojami lengvai lankstomi veikėjai, tokie kaip Gumby, Clayfighter ir kiti.

Clipping
Procesas, atsirandantis 3D grafikoje. Jei trimatėje erdvėje objektas negali būti pamatytas, jo kompiuteris nepiešia, jei gali — objektas yra nupiešiamas. Jeigu matoma tik dalis objekto, jis yra „apkarpomas" ir piešiamos matomos dalys. Skaičiuoti matomas dalys užima didesnę procesoriaus darbo dalį nei paprastai nupiešti objektą. Dėl prasto programavimo atsiranda netinkamas karpymas, o vaizdui priartėjus prie objekto krašto, jis tiesiog nenupiešiamas laiku.

ŽAIDIMŲ IŠLEIDIMO DATOS

KOVAS

13	Defender	Veiksmo
13	Rayman 3 Hoodlum Havoc	Platforma
14	Fisherman's Challenge	Sportas
14	All-Star Baseball 2004	Sportas
14	Dynasty Warriors III: Xtreme Legends	Veiksmo
14	Die Hard: Vendetta	Veiksmo
14	Final Fantasy Origins	RPG
14	Mystic Heroes	Veiksmo
15	Barbarian	Veiksmo
19	The Mark of Kri	Veiksmo
20	Batman Dark Tomorrow	Veiksmo
20	Downforce	Lenktynės
21	Jurassic Park: Operation Genesis	Strategija
21	Mace Griffin: Bounty Hunter	FPS
21	Mr Golf	Sportas
21	BattleBots	Veiksmo
21	Pride FC	Veiksmo
21	Tennis Masters Series	Sportas
21	Gunfighter II: Revenge of Jesse James	Veiksmo
23	NBA 2K3	Sportas
23	NFL 2K3	Sportas
23	NHL 2K3	Sportas
23	Open Kart	Lenktynės
26	International Superstar Soccer 3	Sportas
27	Devil May Cry 2	Veiksmo
27	Downtown Run	Lenktynės
27	Splinter Cell	Veiksmo
28	Galerians : ASH	Nuotykių
28	Guilty Gear X2	Muštynės
28	Metal Gear Solid 2 Substance	Veiksmo
28	Robocop	FPS
28	Aero Elite Combat Academy	Veiksmo
28	King's Field IV	RPG
28	Bratz Dolls	Veiksmo
28	Mercedes-Benz WorldRacing	Lenktynės
28	World Racing	Lenktynės

V.A. PASKUTINIS PUSLAPIS

V.A. Skaitytojo kuponas

nr. 0030303 ______

Šį kuponą galima užpildyti ir atsiųsti į redakciją adresu: p.d. 2023, LT-3000 Kaunas, arba nunešti į artimiausią „Lietuvos Spauda" kioską.
Kartu su kuponu galima siųsti laiškus ir dovanas. Ačiū.

MANO KLAUSIMAS REDAKCIJAI: ______

MANO SKELBIMAS: ______

NORĖČIAU ŠIŲ KODŲ (įrašykite TIK 1 žaidimo pavadinimą): ______

NORĖČIAU PILNO ŠIO ŽAIDIMO PRAĖJIMO (įrašykite TIK 1 žaidimo pavadinimą): ______

VISA KITA (papeikimai, sveikinimai, pastabos, pasiūlymai ir visos kitos mintys): ______

MANO VARDAS, PAVARDĖ, ADRESAS IR TELEFONAS (būtina parašyti): ______

D.U.K.

Ar galite tiksliai paaikinti, kam reikalingi tie Shark kodai, kaip jais naudotis?
GameShark yra specialūs kodai. Jei norite juos įvesti, reikia GameShark priedo prie PlayStation. Kitame numeryje plačiau aptarsime šią kodų sistemą.

Kas yra Beat Mania rinkinys, kokiam kompiuteriui jis skirtas? Ar galima nusipirkti Vilniuje?
Beat Mania yra specialus PlayStation valdymo pultelis, skirtas Beat Mania serijos žaidimams (jie pridedami prie rinkinio). Plačiau apie šį valdymo pultelį ir jam skirtus žaidimus skaitykite artimiausiuose numeriuose.

Ar bus galima duoti skelbimą telefonu?
Na, nelabai. Neturim budinčios sekretorės, o patys per daug užsiėmę žaidimais. Geriau siųskit mums kuponą, rašykit „popierinius" ir elektroninius laiškus.

Kodėl dauguma veiksmo žaidimų (šaudyklių) būna valdomi analogais?
Todėl, kad tokiuose žaidimuose reikia didesnio tikslumo ir judėjimo laisvės. Analoginis valdymas neapsiriboja tik keturiomis (na, gerai, aštuoniomis) kryptimis, jis leidžia judėti, kur norite, ir tiksliau kontroliuoti veikėją.

V.A. Skelbimai

Parduodu Resident Evil: Code Veronica X. Originalas, kaina — 100 Lt. Tel.: (8 652) 24959, Ramūnas.

Norėčiau pirkti Game Boy Color (už 320 Lt). Gali būti panaudotas, bet veikiantis. Tel.: (5) 2301848, Mantas.

Parduodu arba keičiu originalius PS2 CD: Devil May Cry, Silent Hill 2, Soul Reaver 2, Shadow Man 2, NBA Live 2002. Tel.: (8 685) 70942, Saulius.

Perku kodų knygą. Tel.: (8 613) 00365, Simonas.

Norėčiau susirašinėti SMS žinutėmis su Tony Hawk's Pro Skater gerbėjais. Tel.: (8 670) 71703, Gytis.

Parduodu Game Boy Advance su vienu originaliu žaidimu. Naudotas tik du mėnesius. Kaina — 350 Lt. Tel.: (8 613) 39511, kviesti Bena, Vilnius.

Perku PSone be priedų už 150 Lt. Tel.: (8 682) 23635, Tadas.

Pirksiu PSone žaidimą Terror from the Deep X. Tel.: (8 688) 35269, Gediminas.

Norėčiau susirašinėti SMS žinutėmis su PSone gerbėjais. Tel.: (8 670) 25900, Einius.

Parduodu PS priedus: dvi atminties korteles, „GameShark", „Memory Explosion" (atminties kortelių padidintojas), PSX VS cable (182 cm) ir pelę su kilimėliu. Tel.: (5) 2607155, Justas.

Parduodu 3 originalius PS2 žaidimus po 100 Lt bei DVD regionų atrakintoją PS2 už 80 Lt. Tel.: (37) 558463, Modestas.

Parduodu 60 PSone žaidimų. Tik vilniečiams. Tel.: (8 672) 56797, Tomas.

Parduodu perdirbtą Xbox žaidimų kompiuterį su 4 žaidimais. Kaina — 900 Lt. Tel.: (8 673) 35325, Vylius.

Parduodu PlayStation (be lazerio): 2 valdymo pulteliai (1 vibruojantis), 15 CD, atminties kortelė. Kaina — 100 Lt. Tel.: (8 610) 99665 Tomas.

Pirksiu 1, 2 ir 4 VA PlayStation žurnalo numerius (tik panevėžiečiams). Tel.: (8 674) 41332, Laurynas.

Parduodu demo versijas ir pilnus •aidimus. Tel.: (8 654) 11895, Giedrius.

Pirkčiau pirmąjį VA žurnalo numerį. Tel.: (8 653) 60195, Armundas.

Kitame numeryje

Tema:
The Sims (PS2)
Iš dirbtuvių:
Dead to Rights
Soul Calibur II
Freedom Battle for the LIberty Island
Apžvalgos:
Total Immersion Racing (PS2)
Ape Escape 2 (PS2)